• KOLEKSİYON SAYISI •

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

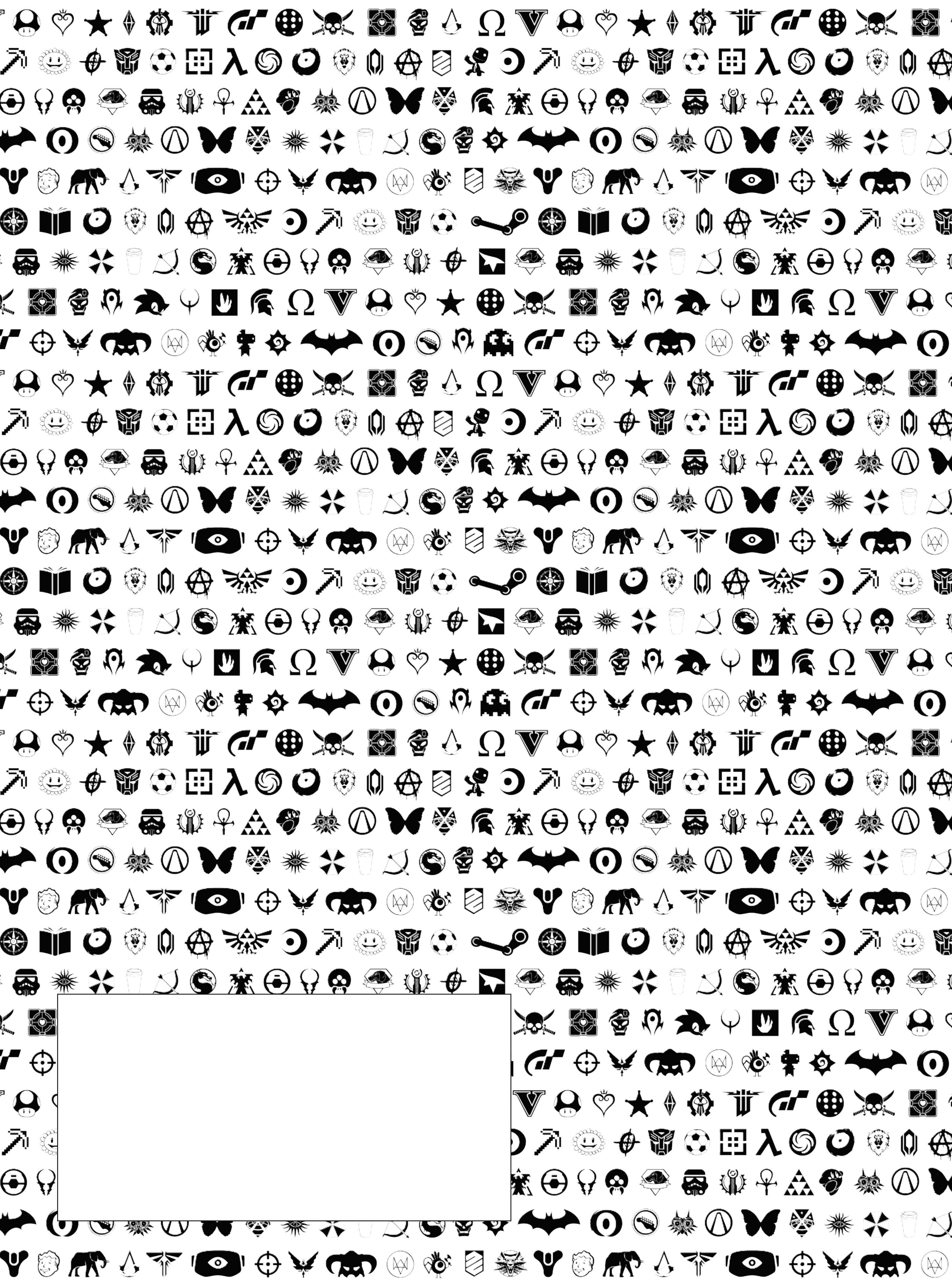
Oyungezer

Şubat 2016/02 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 100 • ISSN: 1307-8933

100 SAYININ HİKÂYESİ

VE BİRAZ DA OYUNLAR FALAN...





Oyungezer 100. sayı hediye kodları yalnızca basılı dergi ile birlikte verilmektedir. Kodlar 15 Mart 2016'ya kadar geçerlidir.

İÇİNDEKİLER





23 EVE: VALKYRIE

VR'ın poster çocuğu olan oyunu Ali, derinlemesine test etti ve sizi bilgilendirmek için sabırsızlanıyor.

98 DOSYA: ARAFTA KALANLAR

Her Erken Erişim oyunun eti yenmez, kimisi süründürür oyuncuyu derler.



SELAM OGZ!

PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL

90 XENOBLADE CHRONICLES X

Açık dünya algınızı paramparça edecek, aklınızı alacak bir RYO'da sıra.



100

KAPAK

44 100 AY / 100 AN

100 ayı devirdik. Sonra derilerini 100'dük. Kaçanlar dereyi 100'erek geçemeden düşüverdi... (Biri bizi durdursun artık)



32 PORTAL

THE DIVISION OYNADIK

Ubisoft'un bu yılki en büyük bombasını hem araştırdık, hem de test ettik.



104 BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Bilgisayardaki performans sorunlarından sonra şimdi sıra Season Pass'i değerlendirmekte.



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YAZIYLA, RAKAMLA, OYUNLA, DOSTLUKLA: #100!

Masamdaki boş dergi klasörüne koyduğum #1'i unutmuyorum. Unutmuyorum, çünkü tek başına bir türlü dik duramıyordu garibim, ben düzelttikçe o yana doğru kaykılıyordu. Çare olarak yanına sevdiğim başka dergilerden birer sayı dizmiştim. Oyungezer'e adanmış biricik klasörümde, PC Gamer'dan Wired'a, Roll'dan Scifinow'a kadar bize ilham veren şeyler ve bir tanecik de ilk sayı vardı ve gayet güzel duruyordu.

O klasörün içinde olup bitenler, Oyungezer'in gerçek hikâyesiyle bir anlamda benzeşiyor aslında. Koskoca bir yayın piyasasına yanınızda sizi destekleyecek bir sermaye ya da yayın grubu olmadan çıktığınızda "fizik kuralları" gereği yana devrilmeye meyilli oluyorsunuz. Elbette bu yolculuğa çıktığımız ilk günden beri bunun farkındaydık ama bizi sağlam tutacağına inandığımız iki dayanağımız vardı: Oyun dergiciliği konusundaki tecrübemiz ve içimizdeki heyecanı bizimle paylaşan, ilham veren, derginin gidişatını bizden daha iyi takip eden okurlarımız. Henüz yayınlanmamış bir dergi, okuruna nasıl güvenebilir ki? Bu sorunun kısa bir cevabı yok ama başından beri, reklam kampanyalarıyla falan asla kazanılamayacak türden, kendine has bir okur kitlesi oldu Oyungezer'in. Yeri geldi, bir patrondan beter hesap sordu. Yeri geldi, tüm samimiyetiyle moralimizi düzeltti, cesaret verdi. Dalgalanıp da durulan ama her zaman için ufkumuzu açan bir ilişki oldu dergiyle okuru arasında. Bu ay yüzüncü sayıyı hazırlarken aklımızdaki şey buydu işte. Bir teşekkür sayısı olsun istedik #100. Bize bu maceraya girişme cesareti veren, dergiyi destekleyen herkesle oturup anıları yad edelim diye hafızalarımızı kazıdık. Ortaya 100 Ayın Hikâyesi çıktı. Ama kuru kuru lafla geçiştirmek olmaz, biraz da hediye paketledik! Umarım keyifle okur, zevkle oynarsınız.

Oyungezer'le ilk kez tanışan yeni okurlarımız; sizler de hoş geldiniz. Çıkan kısmın özetini ilerleyen sayfalarda bulacaksınız :)

forum, email, twitter, facebook, youtube

Selam! OGZ

100 İLE BAŞLAYAN ESPRİ DUYMAYAYIM, BURADAN ADALAR'A 100'DÜRÜRÜZ!!!



Yorucu bir ayın ardından (ki bu yoruculuğun büyük kısmı "100'dük 100'dük kuyruğuna geldik", "100'ümüzün akıyla halledelim" gibi espriler yapan arkadaşları tekmelemekten kaynaklıdır) elimizden geldiğince şık bir 100. sayı hazırlamış olmanın mutluluğunu yaşamaktayız. Umuyoruz siz de beğenirsiniz de gelip kafa derimizi 100'mezs- AHH! KİM ATTI LAN O TEKMEYİ!!?

Ömer Abdağ

MİSAFİR EDİTÖR: EREN OKKA



TARİHTEKİ EN İYİ DEVİR TAŞ DEVRİ!

Merhaba Ömer Abi,
Uzun süredir Oyungezer dergisi takipçisi olmama rağmen hiç mail atmadım. Şimdiye kısmetmiş. Yazıyı dergide yayınlarsanız pis sevinirim ha (hani 100. sayıda çıktım hani).

1. Rainbow Six Siege mi, yoksa CS: GO mu? Yani RSS, CS: GO'nun yerini alır mı? Bizim gibi fakir gençler olduktan sonra zor sanki. Oyun pahalı. Bu oyuna o kadar para verilir mi? Zaten CS: GO da ilk günkü tadını vermiyor (Ruslar sayesinde). Bence biraz ucuzlarsa geçer.
2. Far Cry Primal dergide o kadar çok işlenmedi. Bence iyi oyun. Far Cry kendine uyan konsepti buldu. Önceki oyunları iç açıcı olmasa da ön yargılı olmayın. Buraya yazıyorum: O oyun Metacritic'te 90 alacak. Viçir'ı geçecek. Fallout'u sollayacak. GTA'yı şutlayacak (valla Ubisoft ajanı değilim).
3. Abi neden yılın oyunu Fallout 4 değil de The Witcher 3? Sebebini açıklar mısın? Yani Witcher'ı Fallout'tan güzel yapan nedenlerini açıklar mısın? (Bu kız kim bana açıklar mısın Behlül?)
4. Bu sorum Eren Abi'ye: Abi güneş ışınları tee dünyamızı aydınlatıyor da içinde bulunduğu uzay neden kapkaranlık?
5. Son sorum ise şöyle: Asansör düşüyor diyelim. Tam asansör düşecekken biz zıplar isek kurtulabilir miyiz?

Bu yazıyı yayınlarsanız çok mutlu olurum. Bu arada 100. sayınız kutlu ossun!
-Mehmet Erol Doğru

Sana da merhabalar Mehmet Erol, alışkanlık haline getiresin, sık sık mail atasın bundan böyle. Bakayım neler sormuşsun...

1. Pek o tarafın uzmanı olduğumu söyleyemeyeceğim ama Ali'nin geçen ay yazdığı *RSS* incelemesinden anladığım kadarıyla evet, oyun



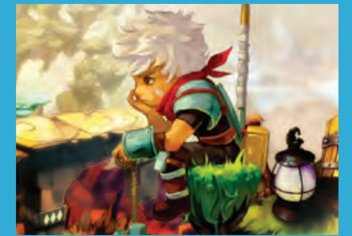
2. sezon bu ay başlayacaktı ama 2016'nın ikinci yarısına ertelendi.

bayağı güzel. Hatta *CS: GO*'yu tahtından edebilecek kadar güzel ama senin de dediğin gibi pahalı. Eğer *CS: GO*'dan daha popüler olma ihtimali vardıysa bile fiyatı o ihtimali sıfıra indiriyor.
2. *Far Cry Primal*'ın çok iyi çıkacağından hiç şüphem yok. *FC3* de, *FC3: BD* de, *FC4* de çok çok başarılı FPS'lerdi. Ama sanki biraz fazla coşmuşsun gibime geldi ^_^ *The Witcher 3*'ün, *Fallout 4*'ün, *GTA V*'in üzerine çıkan bir yapım da olmayacak.
3. Arkadaş, hem dergiye yazdık o kadar karşılaştırma, hem de kallavi bir tartışma videosu çektik, şimdi burada iki satırda nasıl anlatayım ^_^ Ama genel olarak ikisi de müthiş yapımlar olmalarına rağmen *The Witcher 3*'ün hikâyesine, karakterlerine ve sinematik anlatım konusundaki başarısına tav olduk diyebiliriz.
4. (Merhaba, ben Eren! Hatırladınız mı?) Bu çok güzel bir soru, Mehmet ya da Erol. Önce tam tersini düşünelim: Gündüz vakti açık havada gökyüzünü neden aydınlık görüyoruz? Çünkü bir atmosferimiz var. Atmosferdeki moleküller, normalde dümdüz ilerleyen Güneş ışınlarını etrafa

HANİ BANA OYUN?!

Oyun oynamak için laptop kullanıyorum ve özelliklerinin çok iyi olduğu söylenemez, geçen sene Transistor, bu sene Undertale gibi bilgisayarı zorlamayan oyunlar oynadım ve çok beğendim, böyle bir oyun önerisi alabilir miyim?
-A. Mert Yavuz

Oynamadıysan, Transistor'ın yapımcısının önceki oyunu Bastion'ı da mutlaka denemelisin. Life is Strange gibi sinematik maceraları da belki kaldırır makine, bir şansını dene istersen. Tabii bir Civ V ile gerçek hayata elveda demek de her zaman elinde.



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











saçıyor ve ortaya açık mavi renkte bir görüntü çıkıyor. Arada atmosfer olmasaydı gökyüzünü yine karanlık görecektik (ve sanırım nefes alamayacaktık). Şimdi ben sana daha zorunu sorayım: Eğer sonsuz sayıda yıldız barındıran bir evrende yaşıyorsak, parmağımızla işaret edebileceğimiz her doğrultuda elbet bir yıldız varsa, uzayın çoğu niçin karanlık? "Olbers Paradoksu" diye bir araştır, bak neler çıkacak karşına (gökbilimcilerin haricinde bir de şair çıkacak, o derece).
5. Zıplamak nafile. Başını tavana vuracak kadar zıplasan bile, asansörün kendisi yavaşlamadığı sürece faydası yok. MythBusters'ın "Elevator of Death" testini izle, zıplayan mankenin başına gelenleri bir gör bakalım.

Teşekkür ettik, hepimize kutlu olsun!

100. SEVİYE DERGİ

Selamlar! Buraya tam olarak üç yıl önce yazmıştım. Tabii o zaman burası Posta İdaresi'ydi ve bütün yük tek bir kişi üstündeydi: Eren Okka. Bu ay iki kişi olduğunuzu biliyorum. Ait olduğun yere tekrar hoş geldin Eren Abi ancak sorularım daha çok Ömer abinin ilgi alanına giriyor maalesef, alınmaca gücenmece olmasın.

Yaklaşık üç yıl önce bir Chrono Trigger let's play'i izlemiştim. Oyunu epey beğenmiştim ve JRPG türüyle ilgilenmeye başladım. Dedim tamam, artık girişiyorum ve Kingdom Hearts ile girişimi yaptım.

1. İlk sorum da KH hakkında. PS3 için olan HD Remix'lerini aldım ve ilk oyunun sonlarındayım şu an. İnternette oynama sırasını araştırdığımda herkesin farklı bir şeyler söylemiş olduğunu gördüm. Sence çıkış sırasıyla mı oynanmalı yoksa oyun içi kronolojik sırayla mı?
2. İkinci sorum ise Final Fantasy serisi hakkında. Yine elimde PS3 için olan FFX HD Remaster var. Daha önceki FF tecrübelerim FF4'ün tamamı ve FF7'nin ilk 20 saati (HDD yanınca kalmıştı öyle) ile sınırlı. FFX'e uyum sağlayabilir miyim yoksa ondan önce oynamam gereken başka oyunları da var mı?
3. Kesinlikle oynamalısın, oynamadan kesinlikle ölme diyeceğin bu tarz oyunlar neler? Ni No Kuni almayı düşünüyorum çok övüldüğünden. Başka pek oyun bilmiyorum maalesef. Bu soru epey önemli o yüzden.

Vaktinizi ayırdığınız için teşekkürler. Nice 100 sayılara, sağlıcakla!
-Alp Yıldız

Hoş geldin Alp, sevdiğim damardan girmişsin. Yalnız çok hissettirmez ama Eren de sever aslında böyle Japon kafa oyunları, bilgin olsun. (Şu an çılgınlar gibi oynamıyor olmamın tek nedeni kendime hâkim olmamdır, öyle diyeyim.)

1. Ben sonradan "prequel"i çıkan yapımların kronolojik değil, çıkış sırasıyla izlenmesi taraftarıyım. Yazarlar, yönetmenler vs. prequel'lerde önceden kurdukları ve sevdirdikleri karakterlerin ve dünyanın üstünden giderler çünkü. Mesela bana sorarsan *Star Wars*'lar 4-5-6-1-2-3 diye izlenmelidir, *Drizzt Efsanesi* serisi *Buzyeli Vadisi* üçlemesiyle okunmaya başlanmalıdır... Aynı şey KH için de geçerli.
2. FF serisinin ana oyunları birbiriyle kesinlikle bağlantılı olmaz. Doğrudan açıp oynayabilirsin *FFX*'i. Serinin en iyilerinden biri olması bir kenara, *HD Remaster* sürümü de çok özenliydi.
3. Hah, bizim Sarp ve Şahap'la aramızdaki klasik muhabbet geldi aklıma. "*Ni No Kuni* indirimde, alsak mı, iyi midir?" diye sormuşlardı, ben de son derece karizmatik bir şekilde şöyle yanıtlamıştım: Şimdi biri size gelse, "fantastik filmlere ilgi duymaya başladım, *Narnia* diye de bir seri varmış, güzel derler, izleyeyim mi?" diye sorsa ne dersiniz? Tamam, *Narnia* da güzel seri, eyvallah ama, "insan önce bir *Lord of the Rings* izlemeli" demez misiniz? Aynı şey. *Ni No Kuni* güzel oyun ama, arkadaş, önce bir *Persona 3*, *Persona 4*, *FFX* oyna, geri kalanını sonra düşünürsün (nedense bu repliğimle dalga geçerler hep, ne var olm dalga geçecek, arada şekilli söz söyleyemeyecek miyim?!)

Teşekkürler Alp, sana da nice 100 sayılara (Alp Yıldız çok basketçi ismi gibi geldi birden).



Videolarda Bu Ay



Heroes of the Storm seviyorsanız bu video serisini takip etmemeniz düşünülemez (adamlar kampı alamadı ya la): **tinyurl.com/ogz-100-hots**



Yani zaten izlemişsinizdir aslında ama Suicide Squad'ın Bohemian Rhapsody'li son fragmanı neydi öyle… **tinyurl.com/ogz-100-suicide-squad**



"Dedemin komutanı bir gün taburu topluyor, diyor arkadaşlar aranızda ata dönüşebilen var mı." **tinyurl.com/ogz-100-mortal-kombat**

DEĞERLİ İŞLER

Selamlar sevgili Ömer ve Eren, Umarım her şey yolundadır, sizler de iyisinizdir. Giriş kısmını çok uzatmak istemiyorum ve sorularıma geçiyorum.



Sizi anime dünyasının en âşık olunası hanımefendisiyle tanıştırayım: Ayukawa (söylememe gerek bile yok aslında ama... yengeniz olur)

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

1. Öncelikle sizinle bir video paylaşacağım: **http://bit.ly/1mUQpKr** Bu videoyu belki gördünüz, belki görmediniz, ama izleyince insan anlıyor ki artık "fenomen" lafı "ağzından ambulans sesi çıkarmak" seviyesine kadar indi. Ortaya bir eser koymak çok daha hızlı bir hale geldi. Bu yüzden Oyungezer'e harcanan emek, kıymeti bilinmesi gereken bir olgu. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?
2. Zaman hızla akıp geçiyor ve onu yönetmek hepimiz için adeta bir mühendislik problemi. Bu konuda izlediğiniz yöntemler var mıdır? Tavsiye edeceğiniz kaynaklar vardır belki.

Sözlerimi nice 100 sayılara diyerek noktalamak istiyorum. Oyun endüstrisinin sıfıra yakın olduğu ve basılı yayının gerilemeye başladığı bir tarihte, yeni bir oluşuma imza atıp 100 ay hayatta tutabilmek, belgeseli yapılması gereken bir başarı bence. Emeği geçen herkesi bir kez daha ayrı ayrı kutlamak gerek. Sürç-i lisan ettiysem affola, sağlıcakla kalın.

Geçen sayıya dair küçük bir not: Emhyr van Emreis, Ciri'nin biyolojik babası değil :)
-Yusuf Evrim Kılıç

Selamlar Evrim. Fena değiliz, ikinci yüz sayımıza başlıyor olmanın heyecanı var biraz :)

1. Fenomen olmak gibi bir amacımız olmadı pek. Milyonlar bizi konuşsa hayır demeyiz tabii, o ayrı da asıl yapmaya çalıştığımız kaliteli bir şeyler ortaya koyabilmek, o kadar. Bunda başarılı olduğumuzu düşündüğün için de teşekkürler. Yalnız çocuk iyi ambulans sesi yapıyormuş, hakkını yemeyelim. O kadar bir şey yapamayanlar da var :)

2. Zaman yönetimi konusunda her zaman kötü oldum ama daha iyi olmak konusunda çabalamayı da hiç bırakmadım. Çok derin mevzu, çok biliyormuş gibi atıp tutmak da istemem ama elbette ki birinci adım nelere zaman ayırdığını ve nelere zaman ayırmak istediğini kafanda netleştirmek. Bir şeye eğilmek istiyorsan ama boş vaktinin tamamını oyun oynayarak, dizi izleyerek vs. geçiriyorsan yanlış bir şeyler var demektir. Ya gerçeği kendine itiraf edip keyfine bak ya da *"şu kadar saat şuna, bu kadar saat buna ayıracağım"* şeklinde kafanda bir şeyler oturt. Çok temel ve basit bir şey bu bahsettiğim, ama çoğu insan göz ardı ettiği için bir yazayım istedim yine. (Ezelden beri zaman sıkıntısı çeken bir insan evladı olarak şunu ekleyeceğim: Zaman yönetimi neler yapacağını belirlemek kadar, neler yapmayacağın ile de ilgili. Örneğin bir DVO ya da MOBA oynuyorsanız, "bunca zaman nereye gidiyor" demenin âlemi yok. Bırakın gitsin. Bunun ötesinde Pomodoro tekniği gibi çeşitli uygulamalar var ama denemeniz lazım, zira herkesin kendine göre bir işi, yapısı ve yaşam tarzı var.)

Bu ay bolca tebrik ve güzel söz duyuyoruz, şımarıyoruz, burnumuz falan kalkıyor yalnız... Önümüzdeki aya çok daha artist bir Oyungezer'le karşılaşabilirsiniz :)
Sen deyince girdim tekrar baktım internetten, yanılıyorsun dostum. Emhyr gerçekten de Ciri'nin biyolojik babası.

Cirilla Fiona Elen Riannon a.k.a. Ciri Emhyroğlu.

100 DEDİLER GELDİM

Merhaba sevgili OGZ vatandaşları! Aklıma yazacak bir şey gelmediği için klişe bir giriş yaptım, kusura bakmayın.

Ya aslında niye yazdığım hakkında hiçbir fikrim yok, ama sonuçta 100. sayı yahu! Büyük ihtimalle çok mail geldiği için benim yazdığım arada kaynayıp gidecek ama hadi bakalım, rastgele sorulara boğayım Ömer ve Eren Abi'yi!...
(Altın Makas)

1. FF VII'de bazı sahnelerin dikkatli yapılacağı söylenmişti ya, ona Cloud'umuzun elbiseli sahnesi de dâhil midir sizce? En azından senaryoyu değiştirseler ama sadece orası kalsa? Ya biliyorum o kadar aksiyon kusan sahne, bizi sevgi pıtırcığına dönüştürecek hikâye, Sephi'nin supernovası falan varken buna takılmak kadar saçma bir şey olamaz ama... ama... ;-;
2. Persona 5'te seslendirme Japonca - altyazı İngilizce gibi bir seçenek olma ihtimali var mı? …***(Yine makasss)***
3. Kaç sene sonra Hunter x Hunter'a yeni bölüm gelir?
4. Neden gamergirl diye bir kavram var da gamerboy yok? Cinsiyetçilikten mi kaynaklanıyor bu? Siz de büyük olduğunuzdan soruyorum, neden 30-40 yaşlarındaki oyuncu abiler 15-20 yaş arasındakileri "çocuksunuz siz, anlayamazsınız" tavırlarında küçümsüyor?
5. Çevirmenlik yapıyorum ve bazen içim bunalıyor ama yetiştirmem de gerekiyor. Biraz ders çalışayım devam ederim diyorum, sonra kitap okumaya dalıyorum, sonra o çeviriyi ucu ucuna yetiştirme telaşı... Aranızda o işle ilgilenen ve bunu çok yaşayan biri varsa kısa sürede kendimi tekrar odaklamam için tavsiye verebilir mi?
6. Çok sevip bağrıma bastığım bir oyun olmasına rağmen Undertale'ın çok abartı olduğunu düşünmüyor musunuz? Yalan yok, ben de oynadıktan sonra gözlerim dolu dolu "kararlıyım phen", "ditörmineyşıııın" havasında gezip kemik kardeşlere fangirl'lik yapmış olabilirim. Ama bilmiyorum yahu, fandomu çok bozuldu, belki ondandır.

Uzatmıyorum. OGZ ailesinin büyüyüp gelişmesi,

Bizi takip etmenin o kadar çok yolu var ki...











"ANİMECİLER SELAM OGZ SAYFALARINI ELE GEÇİRDİKTEN HEMEN SONRA KISA BİR MANİFESTO YAYINLADILAR: ALIŞIN, BURADAYIZ!"

ailedekilerin de hayatlarının mutlu geçmesi dileği ile :') *-Dante Michaelis*

Sana da merhabalar sevgili... Dante... Zor olmuyor mu ya devlet dairelerine falan işin düşünce? Dante Kafkaslarda bir çiçek adı falan diye mi açıklama yapıyorsun? (Mail'lerinize adınızı da iliştirin arkadaşlar ^_^)

1. İçin rahat olsun. Onu merak eden çok kişi vardı, yapımcılar "cross-dressing sahnesi tabii ki olacak" diye açıklama yapmak zorunda kaldı. ^_^
2. Batı sürümlerinde Japonca seslendirme seçeneği olacağını sanmıyorum, boşuna bekleme derim. İyidir ama Persona'ların İngilizce seslendirmeleri de ya...
3. Şuraya bakınca her şey netleşiyor: hiatus-hiatus.rhcloud.com (Son üç yılda sadece dokuz bölümün çıkması... ;_;)
4. Bizim oyun dünyası erkeklerin yoğunlukta olduğu bir dünya. Eh, erkekler de neyden konuşur? Kızlardan konuşur. Kız oyuncuları tanımlayacak bir kelime ihtiyacı oradan çıkmıştır herhalde. Saçma ama tabii, cinsiyetçiliğin âlemi yok, oyunsever oyunseverdir, o kadar. Diğer bahsettiğin mevzu da beni hakikaten çok sinirlendiren bir şey. Evet, 15-20 yaşlarındaki birçok arkadaşın kendine aşırı güvenme, agresiflik gibi can sıkıcı özellikleri olabiliyor ama insan

PURİ'S ELEVEN

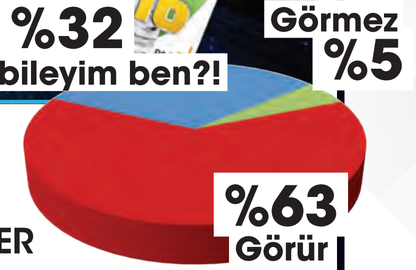
Puri'yi kaçırmak istiyoruz! Ofiste olmadığı gün varsa, o gün gelebiliriz (tırmalar falan...) :S *-Semih Etiğ*

İstediğiniz zaman öyle bir teşebbüste bulunabilirsiniz, hiç irdelemez. Bir hayvan günde 35 saat uyumayı başarabilir mi yahu?!



Anket





>> @OYUNGEZER: BU AY DERGİMİZİN 100. SAYISI ÇIKIYOR. PEKİ SİZCE OYUNGEZER 200. SAYIYI GÖRÜR MÜ? #OYUNGEZER

>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

Bence OGZ 1283. sayıda iflas edecek. Bu da benim kehanetim olsun, belki dergiye çıkarım. **@Enes Tepedağ**

Görür ama maaşım artsın diye görmez dedim. **@Ali Sezgin**

Böyle bir anket yaptığınıza göre bence siz karamsarsınız. **@Yavuz Akbulut**

CoD ve AC ne kadar giderse OGZ de o kadar gider. **@Alperen Keser**

Oyungezer'in dergisi mi varmış? **@Yunus Kabasakal**

>> HAYALİNİZDEKİ OYUNUN ADI NEDİR? (H İLE BAŞLAYAN 3 İLE BİTEN CEVAP VERMEK YASAK!)

01 3. Dünya Savaşı Başkanlık Simülasyonu **@Ogün Törer**

02 Metal Gear Liquid **@Kaan Yıkın**

03 Hakem Manager **@Kemal Yüceer**

04 Pokémon vs. Digimon **@Oğuz Alp**

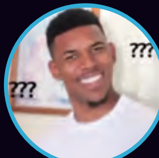
05 FIFA 2K17 **@Burak Erdinç**

06 Yarım Hayat Üç **@Kaan Adıgüzel**

07 Milattan Önce Babil **@Ahmet Eren Sertbaş**

>> @OYUNGEZER: SENDE KRİPTONİT ETKİSİ YAPAN CÜMLE? (BASKIYA 5 DAKİKA KALA SORUSU)

"Serpiiil! Baskıya 5 dakika kala sorusunu cevaplasanaa." **@pebblesinmymind**



Bu konunun yelpazesi benim için çok geniş be. Gıcık insan olmaz zor zanaat bir kere. **@sarpkurkcu**



Dergi yapma aşığı birisi olarak onun dışında ne gelirse, ben kayıp ben mefta. **@gizemsedef**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



GOYUN OF RIVIA

Eren ağabey, nasılsın görüşmeyeli? Ben liseyi bitirdim bile, sınava tekrar hazırlanıyorum :)
-Emre Gence

Aa, Emre! Hatırlamayanlar için not düşeyim: Kendisi yıllardan beri bize Goyun çizip gönderir (geçen gün eski sayıları karıştırırken Gangnam Style'lı olan gözüme çarpmıştı mesela). Ben iyiyim, sana da sınavında kolaylıklar dilerim.

sonuçta karşındaki. O yaşlardaki birini "konuşma lan ergen" tavırlarıyla ezmeye çalışmak dünyanın en anlamsız şeyi. Bu tavırların kendini başka birinden üstün görmeye çalışmaktan, yani kısaca egodan kaynaklandığını düşünüyorum.
5. İki ay önce mi neydi, benim Tek Parça köşesinde bahsetmiştim. Henry Ford'un şöyle bir sözü var: "Eğer yeterince küçük parçalara bölerseniz hiçbir iş zor değildir."
Yani ne bileyim, "bu metni çevirmek" gözüyle bakma, ilk cümleyi çevir, sonra diğer cümleyi çevir, hep önündeki en küçük parçaya odaklan. Bu mantalitenin çeviri gibi sıkıcılıkla tuhaf bir keyif verme arasında ince bir çizginin bulunduğu bir alanda bayağı faydalı olacağına inanıyorum.
6. Eşine az rastlanır, sahiplenip korumak isteyeceğin türden bir oyun Undertale. Makul düzeyde kayırıldığını düşünüyorum. Hatta oyun camiasından aforoz edilme tehlikesine karşın şunu da ekliyorum: Undertale'deki komedi, LucasArts klasikleriyle yarışır.

Güzel temennilerin için sağ ol. Arayı açma, yine yaz.

100. SAYININ GAZINA GELİP YAZMAK

Merhaba Ömer Abi ve Oyungezer ailesi, hepiniz iyisinizdir umarım :) Puri de ortalarda görünmüyor bu aralar, ona da selamımı söylersiniz. Giriş kısmını uzatmadan sorularıma geçeyim ben.

1. Attack on Titan hakkında ne düşünüyorsun, ikinci sezon nasıl olacak sence?
2. AC serisi düzelir mi dersin? Seri düzelse bile ikinci oyunun tadını alabileceğimizi düşünmüyorum ben...
3. Uncharted 2 ve AC2'nin artwork'leri çok ilgimi çekmişti vaktinde. O zamandan beri ilgimi çeken bütün oyunların çizimlerini, tasarımlarını inceliyorum. Bazen derslerde boş kâğıtlara kendi tasarımlarımı yapıyorum (öğretmenlerim dergiyi almıyordur umarım). İlerde de bununla ilgili bir iş yapmak istiyorum fakat bir yandan da korkuyorum. Mühendis ya da doktor olmak gibi her yerde kabul gören çalışma şartları net bir meslek gibi görünmüyor, daha riskli geliyor bana. Sen ne düşünüyorsun bu konuda, sence bu alana yönelmeyi tercih edersem hata yapmış olur muyum?
4. En sevdiğin üç anime karakterini sıralasan... (zor oldu bu biliyorum :p)
5. Ülkemizde bu işe gönül koymuş pek çok insan olmasına rağmen dünyaya kıyasla oyun sektöründe çok yavaş ilerliyoruz. İnsanlar "amaan oyun işte çocuk işi" demeyi sürdürürken ve devlet Minecraft'ı yasaklarken bağımsızlardan fazlasını yapıp dünya çapında tanınan oyunlar üretmemize ne kadar var sence? (Mount & Blade var tamam ama başka firmalar ve daha fazla büyük oyunu kast ediyorum.)
6. Her yer aksiyon filmlerinden çıkmış gibi, kahramanlık hikâyeleriyle dolu FPS oyunlarıyla doluyken neden birisi gidip gerçekçi bir oyun yapmıyor? The Last of Us'ı This War of Mine'ın dünyasında bir askerin gözünden oynadığınızı düşünün, aklımdan geçen bunun gibi bir şey. Sence nasıl olur böyle bir oyun?

Sorularım bu kadardı, ofiste iyi çalışmalar :)
-Ekin Kaya

Merhabalar Ekin. İyilik, sağlık, hoşluk bizden... Puri'ye selamlarını iletirim ama yanıt beklememeni tavsiye ederim.

1. Çok azıcık abartıldığını, mesela bir *FMA* seviyesinde olmadığını düşünsem de tabii ki harikaydı *Attack on Titan*. Aksiyonu, dünyası, acımasızlığı... İkinci sezon en az ilki kadar sağlam olacak gibi geliyor bana. Artık şu Eren'in evine bir gitsinler ama bir zahmet. (Eren'in evi derken?)
2. AC bir iki kere teklemiş olsa da iyi seri aslında ya. *Syndicate* de bayağı beğenildi malum. Ha *AC2* üçlemesi ayarında bir şey gelir mi? O konudaki umudum çok yüksek değil. Yalnız seriye bir yıl ara verileceği, Mısır'da geçen kallavi bir AC çıkacağı söylentileri dolaşıyor. Olur mu olur, belli olmaz.
3. Şimdi senin hayat şartlarını, ailenin maddi durumlarını, çizim konusundaki yeteneğini vs. bilmeden böyle zor bir soruya net yanıt veremem. Çizim, mesela bir programcılık gibi bir şey değil. İyi çizim yapan çok insan var, o dünyada hayatta kalmak zor. Riskli. Kendi yeteneğini, risk alabilme kapasiteni en iyi sen bilirsin. Ha, karşıdan öylesine içinden geçeni söyle dersen, bol sürünmeceli, bol riskli bir hayat stabil işli bir hayattan daha eğlenceli duruyor. Yürü git derim. ^_^ Tabii doktorluk ve mühendislik değil de daha az yoğun bir alan söyleseydin ikisini bir arada yürütme imkânının da olabileceğini söylerdim, ama doktorluk ve mühendislikte öyle bir dünya yok.
4. Hakikaten zor sormuşsun... Çok düşünürsem içinden çıkamayacağım, şu an aklımdan geçenleri yazmak gerekirse: Kenshin, *Honey & Clover*'dan Takemoto, *Orange Road*'dan Ayukawa (Ömer'in listesini gören Reinhard ağladı, Light deftere kendi adını yazdı, Iskandar chariot'unu kaldırıp attı...)
5. *Mount & Blade*'i bir kenara koyma gibi bir şey yapmayalım. O olmasaydı daha karamsar olabilirdim ama şu an "isteyince böyle oyunlar da yapılabilir aslında" modundayım. Daha fazlalaşsalar keşke tabii. Eh, bunun için de istekli ve yetenekli kişilerin "bir şeyler yapmak istiyorum"un ötesine geçip ipleri eline daha çok almaya çalışması gerek elbette. Tek kişi küçük bir oyun tasarlamak olur, finansal vs. planlama yaparak biraz daha orta ölçeğe kayan şeyler tasarlamak olur, sırf oturup senaryo yazmak, müzik bestelemek, kodlama çalışmak olur... Yeter ki enerji eyleme dönüşebilsin.
6. Tam dediğin gibi değil ama *Trespasser* geldi aklıma. Ne hakkı yenmişti zamanında... FPS yapmak biraz masraflı bir iş olduğundan yapımcılar dediğin şeklinde projelere pek girmiyor, satacağı garanti formüller üzerinden yürüyor. Keşke birileri kalkışsa dediğin gibi bir şeye tabii, o ayrı. Teşekkür ettim dolu soruların için, kal sağlıcakla.

100. sayının gazına gelen ve mektup atan arkadaşlara çok çok teşekkürler. Yönetime sunduğum "yea bu ay 12 sayfa olsa Selam olmaz mı yea…" başlıklı dilekçem kabul görmediğinden yer veremediğim çok mektup oldu, kusura bakmayınız artık. Yalnız asıl endişem şimdi 100. sayı geçince 101. sayıda kimsenin burayı sallamaması. Durmayın arkadaşlar! Mektuplara devam!



Gelecek Ayın Misafiri

Önümüzdeki sayıda bütün "FIFA nerde?!?", "Adam ol FIFA yükle!!" şeklindeki yorumlarınıza göğüs germek üzere Enis Kirazoğlu'nu misafir edeceğim. Kaç yaşında olduğuna dair spekülasyon yapmak serbest!

4:20 SHOW

STAND-UP

BARIŞ BALKIR EMRE GÜNSAL OKAN KAVURGA ERİM BİLGİN



13 ŞUBAT CUMARTESİ - SAAT 19:00

KADIKÖY KILÇIK MEKAN



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Alternatif Enerji

Hırsızlık, cinayet, tecavüz, dolandırıcılık, hak yeme, milyon çeşit adaletsizlik... Pek de hoş olmayan şeylerin bolca yaşandığı bir dünyada yaşıyoruz. Özellikle de bizim ülkenin ne bugünü ne de geleceği gülümsetiyor insanı.

Üzülüyoruz. Sinirleniyoruz. Karşı çıkmak, "Bu yanlış! Bunu yapmayın!" diye bağırmak istiyoruz. Bir şeylerin değişmesini, bir şeyleri değiştirebilmeyi istiyoruz. Çünkü biraz olsun vicdan sahibi ve adalet hissiyatına sahip her insanda "dünyayı daha iyi bir yer haline getirme" isteği ve enerjisi var.

Yalnız bazen kendimizi öyle güzel kandırıyoruz ki... Hem gerçek hayatta hem de sosyal medyadaki paylaşımlarımızla yapıyoruz bunu.

> ÇEVREMİZDEKİ DÜNYANIN MÜKEMMEL OLMADIĞINI BİLMEKLE BUNUN İÇİN BİR ŞEY YAPMAK ARASINDA BÜYÜK FARK VAR

Sosyal medyadan gideyim. Son derece iyi niyetle yapılan "bu politikacı şöyle yaptı", "böyle bir suç işlendi", "daha iyiye gidebilmek için şöyle şöyle yapılması lazım" gibi paylaşımlarla dolup taşıyor sosyal medya. Ve açıkça söylemek gerekirse bu paylaşımların dünyayı daha iyi bir yer haline getirmek konusundaki etkisi sıfıra yakın. Sıfır değil. Bilgilendirici bir etki yapıyor olabilir, bir gün o konu hakkında bir şey yapma ihtimali olan birisinin o konudaki bilgi birikimini ve kültürünü geliştiriyor olabilir, her şeyin yolunda olduğu bir dünyada yaşıyor olduğumuz illüzyonuna kapılmamızı önlüyor olabilir. Ama kusura bakmayın, bunlar o kadar da önemli şeyler değil.

Tabii bu tip paylaşımlar yapmak kötü değil, biraz daha iyi bir dünyada gayet anlamlı da olabilirdi. Ancak şu anki durumda maalesef olumsuz etkisi gözüme olumlu etkisinden daha çok batıyor. Başkasına değil, direkt size yönelik bir olumsuz etkisi var: Bu tip paylaşımlar o bir şeylere karşı çıkma içgüdünüzü tatmin ediyor.

Bir şeyin yanlış olduğunu düşünüyorsanız eyleme geçip o şeyi düzeltmeye çalışmalısınız. Net, somut, elle tutulan bir fark yaratmalısınız. En azından mükemmel bir dünyada işler böyle yürürdü ama hayat karışık bir şey. Öyle işlemiyor. Zaman, para, enerji gibi kaynaklarımız sınırlı, bunlara sahip olsak bile ne yapabileceğimizi bilemiyoruz, yönlendirilmek istesek bizi yönlendirmesi için güveneceğimiz insan yok vesaire vesaire.

Ne bileyim ben şu an atıyorum ülkedeki çalışma şartlarının iyileştirilmesi için bir şey yapmaya niyetlensem ne yapabileceğim konusunda bir fikrim yok. Ama işte sosyal medyada "ülkedeki çalışma şartları şöyle kötü böyle kötü" gibi altı çok dolu olan bir paylaşım bile yapsam bu, pratikte hiçbir işe yaramayacak. Çalışanlarını köle gibi kullanan patronlar bunu görmeyecek, görse okumadan geçecek, okusa önemsemeyecek, önemsese bütün bu mesaj kirliliği arasında iki dakika sonra unutacak. Ve ama maalesef ben o paylaşımı yaptığım için kendimi iyi hissedeceğim.

Hissetmemeliyim. Faydasız bir sosyal medya paylaşımı yaptığım için "dünyayı bir gram da olsa daha iyi hale getirmiş olabilirim" illüzyonuna kapılmamalıyım. Hayır, daha iyi bir yer haline getirmedim. Yanlışın farkında olup, bir şey yapamayacağına karar verip, suya sabuna dokunmadan yaşamak yanlış bir seçenek değil. Ama kendini kandırmak, öyle yapmadığını sanmak? İşte bana yanlış gelen o.

Elbette ki ben burada kafasınca konuşan bir adamım ve ne yapacağınızı, ne yapmayacağınızı söylemek haddime değil. Hem dediğim gibi, sosyal medyada bu tip paylaşımlar yapmanın kimseye bir zararı da yok. Benim tek istediğim bu paylaşımların "dünyayı daha iyi bir yer haline getirme" enerjinizi tüketmesine engel olmanız, kendinizi kandırmanıza izin vermemeniz. Ha bu şekilde harcamazsanız o enerjiyle ne yapabilirsiniz? Dünyayı nasıl daha iyi bir yer haline getirebilirsiniz? İşte o soru beni aşıyor. Kendi cevabınızı kendinizin bulması gerek.



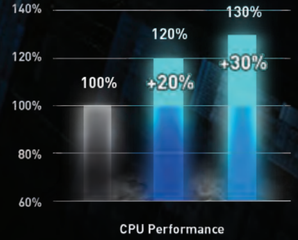
msi®



GT72S Dominator Pro G



THE SKY'S THE LIMIT



EN YENİ 6.NESİL INTEL® CORE™ i7-6820HK VE INTEL® CORE™ i7-6700HQ İŞLEMCİ İLE

DÜNYANIN EN HIZLI OYUN NOTEBOOKU



| WINDOWS 10 HOME |

| NVIDIA GTX 980M / 970M / 980 EKRAN KARTI | SUPER RAID 4 | SABRE HiFi |

| NVMe M.2 SSD BY PCIe GEN3 X4 | SUPER PORT |

| KILLER DOUBLESHOT PRO WITH SHIELD | DDR4-2133 | USB3.1 | G-SYNC™ |

INTEL INSIDE®. INTEL İŞLEMCİLER İLE OLAĞANÜSTÜ PERFORMANS.



2249$'DAN
BAŞLAYAN FİYATLARLA!

GAMING.MSI.COM

Intel, Intel logosu, Intel Inside, Intel Core ve Core Inside, Intel Corporation'ın Amerika Birleşik Devletleri ve diğer ülkelerdeki ticari markalarıdır.



Gaz ve Toz Bulutu

Sarp Kürkcü
sarp@oyungezer.com.tr

Kedinin Ölümü

Leonardo Vinci adında bir bestecinin aryalarından dinledim bu ay. Evet evet, ilk duyduğumda ben de Rönesans dâhisi Leonardo **Da** Vinci ile karıştırdım ama hem yılları tutmuyor, hem de üstadın operası yokmuş. Ama bu kadar yakın bir isim benzerliğinin dünya tarihinin bir parçası olduğunu yeni öğrendim.

Avangart müziğin, Eksen-severler tarafından kaba et kökeniyle uydurulan bir müzik döneminden öte hakikaten anlamı olan bir şey olduğunu öğrendim yakın zamanda. Meğerse geçmişe nazaran 12 tınılık bir sistemi varmış bu müziğin, yoksa öyle minimalizmle, Radiohead'le falan açıklanacak kadar "duygusal" değilmiş işler. 12 yaşında ABD'de büyük orkestraları yönetmek için turneye çıkan ve 2014'te ölmeden önce New York Filarmoni Orkestrası dahil dünyadaki birçok büyük kürsüyü idare etmiş olan Lorin Maazel'ın besteleriyle tanışırken anlattılar bana bunları.

> "KİMSE, NE KADAR OKUL BİTİRİRSE BİTİRSİN OLMUŞ DEĞİLDİR. KATEDECEK, İLERLENECEK DAHA ÇOK YOL, KEŞFEDİLECEK ÇOK BİLGİ VAR"

İdil Biret'in Fantaisie-impromptu'yu çalışını dinledim ilk kez, ne yazık ki kayıttan. Chopin'in en çılgın eserlerinden biridir bana göre, notalarına baktığımda hipnotize olurum, içinden hiçbir şekilde çıkamam. Ama dinlemesi de bir o kadar muziptir.

Hücre bilgi işleme ve bilgisayarı anlamaya çalıştım bir taraftan. Daha kuantum fiziğinin yakınına yaklaşamamışken uğruna kafa patlattığım bir konu da bu.

Bunlar ve yeni öğrendiğim diğer birçok şeyin ardından, durdum ve yine "Ne kadar cahilmişim" dedim kendi kendime Ocak ayında, "öğrenecek, duyulacak ne çok şey var".

VAR MI, VAR

Müzikten çok merak ruhun gıdasıdır bana göre. Dünyada varolan bilgi kümelerinin miktarını hayal etmeye başlayınca insan, kendi hayal gücü tükense bile kümelerin tükenmeye asla yaklaşmayacaklarını anlıyor çünkü. Herkes kendi ailesini ayrı güzel görür elbet ama dünyanın en iyi annesine sahip olduğumu düşünürüm hep. Ağzımdan salya damlarken "Bak Sarp, bu kanepe iki kişilik. Peki ya üç kişi gelirse, ne olur bu durumda?" diye sorarmış bana zamanında. Tabii matematik ve beşeri bilimlere karşı olan ilgimi tetiklemek isteyedursun o, büyük ölçekte salyalarımla karşılaşıyormuş. Yine de güzel şeyler söyler hep o dönemlerime dair. Bana Buddha Felsefesi kitabının arkasındaki sözleri okuttuğundan beri beni ne dinle, ne tabularla, ne de başka bir şeyle sınırladı. O nedenle diyorum ya, hayatın tadı merakla çıkar. Ve pek tabii, dünyanın en harika annesine sahibim. Öte yandan hayatımın günleri merakın ipini çoktan bırakıp bir uçurtma gibi sonsuzluğa gitmesine izin vermiş insanlar tarafından emiliyor. Sosyal medyada, kendisinden daha da iyi olmayan kişilerin başka kişilerden tutup getirdikleriyle tatmin olacak kadar kaybetmişler bu olgunun anlamını. İnsanların üniversiteden mezun olduklarında "olmuş" olduklarına dair o inancı hiç anlayamamışımdır. Ben de okudum o meretten, emin olun dışarıdaki bilgiyle kıyaslanınca kum tanesini bile öğretemiyorlar o salonlarda.

"Kuzey Kore hidrojen bombası yapmış!" bağırışıyla çıkardım bir gün kulaklığımı. Coğrafyam berbattır, "dur ben bir yerine bakayım Kore'nin yerine" dedim. Baktım, kendisine özel bir denizi yok. Sağında Japonya, güneyinde Hindistan. "Abi ya" dedim, "kimse denizde test yapmasına izin vermez ki bu adamların. Üstelik H-bomb dediğin ufak da patlamaz".

"Yok yok, sonra da depreme yol açmış hatta büyük olay" dediler. Ben de "yok ya, bir terslik var bu işte" deyip kurcalamaya başladım. İki dakika geçmeden olayın bir propaganda olduğunu, gören kimsenin olmadığını, bir üste ufak bir enerji yükselişinin gerçekleştiğini ama H-bomb'un etkisinin tırnağı bile olmayacağını öğrendim. Hepsi de birkaç kelimeyi Google'a yazmakla oldu, taş atmadım ki kolum yorulsun.

"Bilgi Güçtür" diyerek kendimizi kandırırız sık sık, çulsuz olduğumuzdan. Bunda sıkıntı yok, kandırmaca değil gerçek bile çoğu zaman. Ama bari bu lafı söylüyor ve inanıyorsak bir zahmet peşinden koşalım. En basit bilgi kümesinin altında bile harikalar bekliyor bizleri aslında. Ama her #trendtopic lafını duyduğumda, her Instagram modası mevzu bahis olduğunda, her ünlülere özel emoji maili gördüğümde umudumdan umut gidiyor içinde bulunduğum insanlığa dair. Yapmayın, etmeyin n'olur. Acıyor bak.





16.02.2016





*Sadece PS4 versiyonda mevcuttur. Stoklarla sınırlıdır.

12
www.pegi.info

CAPCOM®
PC DVD
PS4





Bi' Çay İçelim

Enis Kirazoğlu
enis@oyungezer.com.tr

Üniversiteli vs. Kasabalı

Üniversitemin ilk senesi. Okumak için gittiğim yer Anadolu'nun bir kasabası. Ben diyeyim 30.000 siz deyin 50.000 kişilik nüfusu var.

Henüz okul kurulalı altı sene olmuş. Kasaba halkı o zamana kadar kendi kültüründe kavrulduğu için okulun açılmasıyla birlikte gelen öğrencileri en başta yadırgamış. Dile kolay; muhafazakar geçmişi yoğun olan bir halkın, hemencecik küpeli erkekleri, etekli kızları kabul etmesini kimse beklemez herhalde.



" ORTAMA AYAK UYDURMA, YENİ İNSANLAR TANIMA GİBİ EVRELER ARASINDAN BENİ EN ÇOK ZORLAYANSA İNSANLARIN KENDİLERİNİ FARKLI GÖSTERME ÇABASI OLDU "

Bu altı sene içerisinde halk olduğu gibi kalmamış tabii ki, öncelikle öğrencilerin ekonomik olarak kasabaya farklı bir katkı sağladığı fark edilmiş. İşbu farkındalıkla beraber kasabanın çehresi de değişmiş. İlk olarak gençlere hitap edecek mağazaların, restoranların sayısı artmış, gençlerin vakit geçirebileceği yerler meydanlara taşınmış. Zaman geçtikçe gençleri merkez alan bir ekosistem kasabayı ele geçirmiş. Dolmuş sayıları artmış. Dolmuş güzergahları üniversite ile öğrencilerin kaldığı yerleri hedef alır hale gelmiş. Ancak ekonomik bir çıkar içerisinde olunması kasaba halkının öğrencileri tümüyle kabul ettiği anlamına gelememiş maalesef. Yine de benim geldiğim seneye kadar, kasabalılarla öğrenciler arasında seviyeli bir ilişki sağlanmış.

Bunları üçüncü ağızdan anlatıyorum çünkü bana da aramın iyi olduğu kasabalılar anlatıyor bunları. Tabii olayları tek taraflı düşünmemek gerek. Sanki kasaba halkı dar görüşlü, aklı kıt insanlar da gelen öğrenciler vizyon sahibi, dünyanın en melek tipleriymiş gibi algılanmasın. En nihayetinde ergen irisi oluyoruz o yaşlarda. Gelen öğrencilerden özellikle çakal olanları oranın insanına bayağı bir çektirmiş ilk zamanlarda. Kiralanan evlerin içine edilmiş, borç takılıp kaçılmış vs vs... Hal böyle olunca halk ve öğrenci grubu arasında çok da temellenemeyen, kırılgan bir güven zinciri kalmış.

Benim de ilk senem. İlk kez İstanbul dışında bir yerde uzun süreli yaşayacağım. Daha tazeyim. Farklı çevreler tanımamışım. Henüz ilk günlerim bu kasabada. Etrafta alık alık geziyorum. Sağa sola giriyorum, muhabbet çeviriyorum. Bu muhabbetler esnasındaysa devamlı anlamlandıramadığım bir konuyla karşılaşıyorum: "İstanbul'dan gelmek." Ne zaman birine İstanbul'dan geliyorum desem, karşımdaki önce "ooo" çekiyor, ardından da bana petrol zengini muamelesi yapıyor. Ve bu satır aralarından yapılan bir muamele de değil. Bayağı bayağı sizi zengin belliyorlar. Kaç kere dilimin ucuna "ulan zengin olsam burada işim ne" gibi saygısız bir cümle gelse de, kendimi tutuyorum her zaman için.

Ortama ayak uydurma, yeni insanlar tanıma gibi evreler arasından beni en çok zorlayansa insanların kendilerini farklı gösterme çabası oldu. Yeni bir yere gitmek, özellikle de kimse sizi tanımıyorsa, size en baştan karakter yazma şansı verir. Sıfırdan karakter yaratmak gibi. Warrior olsanız bile kendinize Thief diyebilirsiniz. Kim tartabilecek ki sizi?

"Gardeş küpe müpe, dövme mövme bize ters..." "Biz memlekette bu yüzden adam vuruyoruz..." gibi cümleler kuran insanların bir sene içerisinde öyle değişimler geçirdiğini görüyorsunuz ki kendinizi sorgular hale geliyorsunuz.

Keza kızlarda da benzer bir değişim söz konusu. Hem de net olarak gözlemlenebilecek şekilde. Kendi memleketindeki baskılardan ötürü suratına bir tutam makyaj konduramamış kızlar, bu serbestlik karşısında öyle bir afallıyorlar ki komik gelecek şeylere üzülüyorsunuz çoğu zaman. Bu kendini kaybetme durumu da çok normal aslında. Şu anda üzerinizde ağırlığını duyduğunuz tüm baskılarınızdan kurtulduğunuzu düşünün. Kuralların kalktığını düşünün. Elbet kendinizi bir noktada kaybedersiniz. Herkes kaybeder. Önemli olan bu afallama dönemini atlatıp dengeyi ve kendini bulma sürecidir.

Ben de kendimi kaybedenler arasındaydım maalesef. İnsanlara kendimi farklı tanıttım, farklı biriymiş gibi gösterdim. Fakat ilginçtir ki bu arayış içerisinde zamanla kendimi tanıttığım insana dönüştüm. Olmak istediğim kişi oldum. Komiktim belki en başta uzaktan bakanlar için, ama bir süre sonra beni kabullendiler ve bu kabulleniş beni olduğum kişi konusunda daha da kendime güvenir bir hale getirdi. Mutant olduğum gerçeği herkes tarafından kabul gördü. Özel güçlerim vardı benim. Burnumdan şeker atıyordum. En sonunda kasabalı da beni benimsedi. Kahveye gittiğimde şakayla karışık "özel gücünü kullan da şu çaylara iki şeker at bakam!" diyerek beni bağırlarına bastıklarını gösteriyorlardı. Ben de dayıyordum şekeri dayıyordum glikozu. Çünkü özel güçlüyüm. Yapabilirim.





HABER



VR'A YABANCI KALMAYIN:

VR FIRST LABORATUVARI SİZLERİ BEKLİYOR

Bu ay Crytek ve İstanbul Bahçeşehir Üniversitesi birlikte güzel bir işe imza attı. Dünyada ilk kez gerçekleştirilen yeni bir eğitim ve bilgi paylaşım alanı, **VR First**'ün açılışını gerçekleştirdi. Crytek'in asıl büyük güç olduğu bu merkez bir ilk olsa da tek olmayacak. Bahçeşehir Üniversitesi bir nevi pilot bölge, ardından hem Avrupa hem de ABD'de farklı merkezlerde yine VR First laboratuvarları göreceğiz.

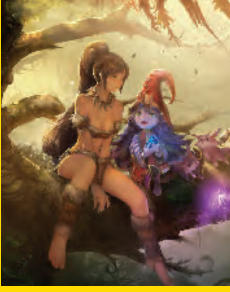
Konuyla ilgili olarak VR First Global Koordinatörü **Ferhan Özkan** ile görüşme fırsatımız oldu. Kafaları karıştıran bir soru olarak, karşımızda bir kuluçka merkezi olup olmadığını sorduk hemen. "Hayır, kuluçka merkezi demek doğru olmaz" diye düzeltti Özkan bizi. Çünkü VR First, insanların şirketleşmesini ve buradan yürümelerini sağlamayı amaçlamıyor.

"Ama önemli bir know-how merkezi, bilgi paylaşılsın istiyoruz. Bu nedenle bir kütüphane gibi aslında" diyor. Zaten VR First'e başvurmak çok kolay. ***vrfirst.cryengine.com*** adresine girip başvuru sebebinizi ve bilgilerinizi paylaşıyorsunuz, sonra VR First ekibi sizinle iletişime geçiyor. "Ben hiç VR cihazı görmedim, nasıl bir şey olduğunu merak ediyorum diyen insanın da aramızda yeri var" diye de ekliyor Özkan.

İki ana çalışma alanı bulunuyor VR First Lab'in. Bunlardan ilki ortak çalışma alanı, burada cihazlar herkese açık. Destekli çalışma alanında ise katılımcıya kendi özel alanı ve ekipmanları sağlanıyor. "Destekli çalışma alanı için tabii ki değerlendirmeden geçiyor insanlar. Başarıyı ise VR dünyasına yapacağı katkı üzerinden değerlendiriyoruz" diye ekliyor. Bu ilginç çünkü VR First daha fazla şirket kurulsun, ekonomik büyüme olsun gibi hesaplardan öte VR'ın geleceğine katkı peşinde koşuyor.

Şimdilik alanda Oculus Rift'in ürünleri bulunmakta. Lansmanda son mühendislik prototipi gösterilmiş olsa da masalarda DK II'ler katılımcıları bekliyor. Bir proje geliştirmek için yeterli bir cihaz. Uzun vadede Rift'in son ürünleri labora-









tuvarı ziyaret edeceği gibi piyasada ağırlığı olan tüm VR cihazları da yer alacakmış. Vive, OSVR, PS VR ve diğer tüm kabul görmüş sanal gerçeklik cihazları VR First'ün parçası olacak. Tabii bu donanım, yazılım tarafında arkasına CryEngine'i alıyor. Mart ayında GDC'de CryEngine ve VR'ın iç içe geçişi yeni açıklamalarla anlam kazanacakmış. Ama zaten *Robinson: The Journey*, *The Climb* gibi oyunlarla zaten VR bölgesinde sıkı ilerleyen bir firma Crytek.

"Bir de adı VR olsa da her türlü gelişime açığız" diye itiraf ediyor Özkan. Ne de olsa VR, en popüler trendlerden birisi. Ama hareketle kontrol, haptik (titreşim ve geri bildirim) temelli kontrol şemaları, Hololens ya da başka AR çözümlerini de VR First'te sunmayı hedefliyorlar.

Sadece oyun geliştirmek de değil önemli olan burada. Her türlü sektöre kapıları açık. Zaten Bahçeşehir Üniversitesi'nin parçası olması, temelde akademik bir desteği göstermek adına. Bunun dışında sağlık, mimarlık, moda, aklınıza ne gelirse meraklı bir katılımcı VR First'e başvurup burada kendi projesini geliştirebiliyor. "Herhangi bir ücret yok, sadece başvuruyorsunuz" diye özetliyor Özkan süreci. Bu kadar basit yani.

Artık VR'la tanışmayı geciktirmek için kimsenin bir bahanesi kalmadı, en azından İstanbul'da. Özellikle yurtdışında yeni okullar ve yeni laboratuvarlar açılacak ilerleyen aylarda. Hatta Ferhan Özkan ile olan bu görüşmeyi o Los Angeles'ta iken, telefonda gerçekleştirdik. Ama Türkiye'de başka okullarda da görebiliriz VR First laboratuvarları. Birim fiyatı pahalı, alternatifleri el yakan bir teknolojiyi tanıtmak için daha iyi bir yöntem düşünemiyor insan. **-Sarp**


Ortak çalışma alanları, meraklı katılımcıları bekliyor.

Filmde olduğu kadar zorlu bu droidler, şimdiden dikkat edin diyeyim.


MOUNT & BLADE'E BiR ÖDÜL DAHA

2015'İN EN İYİ MODUNA MERHABA DEYİN

Her yılın sonunda **ModDb,** yıla damgasını vuran modları ödüllendiriyor. Nasıl ki oyunların kendilerine uyguluyorsak, kimi zaman oyunun çehresini tümüyle değiştiren ya da yapımcılardan bile daha iyi yapıtlar ortaya koyabilen modcuları ve eserlerini de unutmamak gerekli.

Neyse, cafcaflı girişi bir kenara bırakalım. Bizi biliyorsunuz, konu Taleworlds olduğunda gururlanmadan edemiyoruz kendimizce. O nedenle ModDb, yılın en iyi modu olarak Mount & Blade Warband için yapılan **Bear Force II** modunu seçince yine mutlu olduk. Tamam tamam, sonuçta modu yapan Taleworlds değil ama Warband'in hâlâ bu derecede hayatta olduğunu görmek mutluluk verici.

22 Aralık'ta belirlenen yılın modu ödülünü bu yüzden derginin herhangi bir yerine sıkıştırmak yerine, buradan ferah ferah duyurmayı tercih ettik. Star Wars temalı bir mod olan Bear Force II, farklı Star Wars dönemlerini sadece kaplama olarak değil, aynı zamanda mekaniklerle de Mount & Blade dünyasıyla birleştiriyor. İşin içine ses efektleri, ışın kılıçları, kısaca Star Wars evreninde aşina olduğunuz bütün önemli faktörler giriyor ve işini layığıyla iyi yapıyor mod. Silahların listesi akıp gidiyor, farklı Galaktik dönemler için farklı sınıflar var (Stormtrooper, Snowtrooper, Clone Trooper ve alt sınıfları, sayfa bitiyor bakın uyarıyorum), modun kapsamı gerçekten dudak uçuklatıyor. Buna elden geldiğince modellenen haritaları ve Star Wars serisinden aşina olduğunuz coğrafyaları da ekleyin.

Bugüne kadar farklı kişiler tarafından yapımı yarıda bırakılan ve sonra tekrar ele alınan bir proje aslında Bear Force II. Sık sık da güncelleniyor, yeni içerikler eklendiği gibi eskiler de geliştiriliyor. Şu adresten ModDb sayfasına ulaşabilir, modun güncel ve stabil olan sürümünü indirebilirsiniz: **tinyurl.com/ogz100-bear**. Daha bırakın 1.0 sürümünü, 0.5'e bile gelmediği düşünülürse bu içerik yelpazesinin ne hale geleceğini düşündükçe korkuyorum ben. **-Sarp**

EFSANENİN SANATI: LEAGUE OF LEGENDS

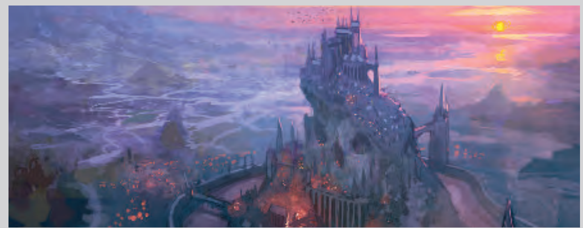
OYUN KADAR ONU ÇEVRELEYENLER DE BAĞLAR BİZİ

-TARIK KAPLAN

League of Legends'ı sevebilir ya da ondan nefret edebilirsiniz. Oyuna girmeye korkabilir ya da oynarken büyük heyecan duyuyor da olabilirsiniz. Belki de "ben yalnızca uzaktan seviyorum" diyenlerdensinizdir. Ama oyunla ilgili düşünceniz ne olursa olsun adını sürekli duyduğunuzu inkâr edemezsiniz. İlk ortaya çıktığı günden bu yana çok büyük bir hızla gelişip büyüyen League of Legends'a bugünkü popülerliğini kazandıran pek çok etken olduğu tartışılmaz. Bunlardan biri (ve belki de her kesimin saygısını kazanmasını sağlayanı) oyunun içeriğini harika şekilde yansıtmayı ba-şaran sanatı... Sadece şampiyonlarının resimlerinden ya da stillerinden de bahsetmiyorum üstelik. Oyunla ilgili olarak oluşturulan özgün içeriğe şöyle bir bakınca neyden bahsettiğimi anlayacaksınız.

ARTWORKLER

Her bir şampiyonun kendine ait görselleri dışında kostümler için yapılan resimler, belli olaylara özel olarak oluşturulan toplu görseller, sık sık yapılan etkinlikler için her biri farklı atmosferde çizilen harika arkaplanlar... Hatta ara ara çizgiroman tadında yayınlanan ufak hikâyeler dahi var LoL'ün görsel harikaları arasında. Görsel sanat tarzı olarak League of Legends tamamen kendine ait bir dil oluşturmuş durumda. Öyle ki, biraz aşina olduğunuz takdirde bir resmin League of Legends için çizilmiş olduğunu anlamak için ufacık bir bakış atmanız yeterli oluyor.





VİDEOLAR

Gerek çeşitli etkinlikler için olsun, gerek yeni bir kostümün ya da şampiyonun tanıtımı için, ara ara yayınlanan videolar artık League of Legends'ın hem en heyecanla beklenen hem de en çok dikkat çeken ögelerinden biri haline geldi. League of Legends'ı sadece bir oyun olmaktan öteye taşıyan bu videolar bazen çok duygusal olabilirken bazen bolca merak uyandırıyor. Bazen de öyle etkiliyor ki ne olduğunu anlamadan kendisini ikinci, üçüncü, dördüncü kez izletiveriyor.



HİKÂYELER

Neredeyse yüz otuz adet oynanabilir karakteri bulunan bir oyunun hikâye örgüsünden biraz derinlik beklemek haksızlık sayılmaz. Kendisini hikâyesel anlamda zaman geçtikçe geliştiren LoL, bu konuya özellikle son zamanlarda daha da fazla özen göstermeye başladı. Eski ve güncelliğini yitirmiş hikâyelerin yenilendiği, yeni şampiyonların hikâyeleriyle kesişip birleştiği ve giderek daha da derinleştiği LoL'ün dünyası da sürekli şekillenmeye devam ediyor... Geçmiş uygarlıkların hikâyelerinden kişisel meselelere, Valoran'ın efsaneleriyle mitlerinde adı geçen karakterlerin orijinlerine dek o kadar geniş bir alana yayılmış bir hikâye örgüsü var ki, neresinden tutsanız bambaşka bir kapıya sürükleniyorsunuz. İnsan acaba tüm bunlar bir kitap haline getirilse nasıl olurdu diye düşünmeden de edemiyor hani.

MÜZİK ALBÜMLERİ

Riot Games şu ana dek tamamen League of Legends'ın müziklerinden oluşan tam iki koca albümü bedava olarak kullanıcılarına sundu. Bunların arasında oyunun içerisindeki karakterler için yazılmış olan rock, epik, enstrümantal tarzdaki müziklerin yanı sıra, oyunun dünyasında yer alan belirli bölgelerin tema müzikleri de bulunuyor. Son albüm ise daha bir tekno, daha bir trance… Bitmedi! Oyun içerisindeki bir kostüm seti olan Pentakill'e ithafen yapılmış ve yine bedava sunulan harika bir metal müzik albümleri de var! Tüm bunların dışında yeni şampiyonlar için ara ara çıkan tema müzikleri, müzikli videoları ve her yıl Dünya Şampiyonası'na özel bestelenen müzikleri de kesinlikle dinlenesi. Oyunla ilginiz olmasa da hoşunuza gidebilecek bu müziklere mutlaka göz atın.



TOPLULUK ÇALIŞMALARI

Sadece bir oyun olma sınırını çoktan aşmış olan League of Legends çevresinde kurulan kültür örgüsü gerçekten çok güçlü. Bahsini ettiğim başlıkların yanına yapımcıları ve profesyonel oyuncuları konu alan ufak belgesel serilerini, oyuncuların bir araya geldiği büyük etkinlikleri, oynayışı sürekli geliştirmeye yönelik farklı tarzlardaki mekanikleri oyuna tanıtma çabalarını ve internet sağlayıcıları üzerinden oynanabilen mini oyunları da ekleyerek listeyi epey uzatabiliriz. Ama oyuna bu popülerliği kazandıran en önemli etken olan oyuncu topluluğundan özel olarak bahsetmeden geçmek büyük bir haksızlık olur. İster her gün rekabeti yaşamak için hırsla oynasın, ister haftada bir kez arkadaşlarıyla vakit geçirmek için takılıyor olsun, her oyuncu bu devasa topluluğun bir parçası... Dünyanın belki de en büyük oyuncu topluluğundan bekleneceği üzere bu oyuncular oldukça da aktif. On binlerce fan art, cosplay, hikâye, video, rehber, oyun anısı ve her türlü içerik bu tutkulu hayran topluluğu tarafından her gün oluşturuluyor, yorumlanıyor ve paylaşılıyor. League of Legends'ı gerçekten canlı tutan bu kitle de elbette ki oyunun müthiş dinamizminden ve kendini sürekli ileriye taşımasından beslenerek gittikçe büyüyor. Her yıl yapılan etkinlik ve turnuvaları izleyen kişi sayısı yeni rekorlar kırarken, League of Legends sadece bir oyun olarak değil, sanatıyla, çizgisiyle ve onu bugün bulunduğu yere getiren topluluğuyla büyüp gelişmeye devam ediyor. Şöyle bir dönüp bugünkü yerine baktığımızda diyoruz ki, umarız uzun süre daha devam eder.





GİRAY ÖZİL
girayozil@gmail.com

GELECEK PLANLARIM

BUGÜN **BLIZZARD**'DAN AYRILIYORUM. YARIN ARJANTİN'E GİDİYORUM. ŞU AN İÇİN HEPSİ BU KADAR.

"Hata yaptığını anladığında geri bekliyoruz" dedi müdürüm. "Anlarsan" değil, "anladığında". Eminim deli olduğumu düşünenler çoğunlukta. Muhtemelen ofisteki su sebilinin başında dönen muhabbetlerde popüler konulardan biriyim. Elbette Blizzard'dan ilk ayrılan ben değilim. Ama benim bildiğim ayrılanlar hep diğer "dev"lere gitmek için yapıyorlar bunu. Riot'a, Pixar'a, Valve'a. Daha yüksek bir pozisyon, daha dolgun bir maaş büyük ihtimalle.

Ya da ailesi için yapanlar var. Mesela çocuk bekleyen aileler kayınvalidesinin yanına taşınıyor ki çocuklu hayat bir nebze çekilir olsun.

Peki ben, ben niye gidiyorum? Kayınvalidem yok, Google'dan gelen "bizimle çalışır mısınız" emaillerinin kaderi ise bana bir milyon dolar havale etmek isteyen Nijerya prensinden gelenlerle aynı. Dürüst olmam gerekirse, kesin, rasyonel bir açıklamam yok. Sadece bir grup "his" var içimde. Çoğu da ne yapmak istediğimden çok ne yapmak istemediğim üzerine...

Bu noktaya kadar kendime koyduğum hedeflerin büyük bölümü imrendiğim bir bütünün parçası olmak üzerineydi. Örneğin Warcraft oynayarak büyümüştüm, Warcraft yapmak istiyordum. Bunu başarmış olmanın huzuru ve gururu tarifsiz, belirtmeden geçemem. Zerre kadar pişmanlığım ya da mutsuzluğum yok bugüne kadarki kariyerimle ilgili. Fakat ne ara oldu bilmiyorum (içim geçmiş olmalı), beni tatmin eden şey bir bütünün parçası olmak yerine "fark yaratabilmek" haline geldi.

Blizzard'da, çoğu büyük şirkette olduğu gibi, kariyer planınız belli. Başarılıysanız iki-üç senede bir terfi, basamaklar atlanır yavaş yavaş. Ama en üst seviyedekilerin ayrılmaya niyeti olmadığından, gerçek anlamda bir fark yaratabilmek için çok azimli ve aynı zamanda çok şanslı olmanız gerekiyor. Her sene 3 Ağustos'ta daha iyi anladığım bir gerçek var: İnsanoğlunun en verimli yılları maalesef çok kısa. Ben de, aşağı yukarı ortasındayım bu yılların. Burada bir seçim yapmam gerekiyordu. Bütün enerjimi bu muazzam ancak bir nebze hantal yapının içerisinde basamakları tek tek tırmanmaya adayabilirdim. Ya da radikal olanı yapıp, hayatın ctrl+alt ve delete tuşlarına aynı anda basabilir, oradan da bu yıllarımı nasıl en verimli şekilde kullanacağım arayışına başlayabilirdim. İkinci seçenek daha çekici geldi.

HER SENE 3 AĞUSTOS'TA DAHA İYİ ANLADIĞIM BİR GERÇEK VAR: İNSANOĞLUNUN EN VERİMLİ YILLARI MAALESEF ÇOK KISA

Ve bunu yaptım. Başta da söylediğim gibi, bir sonraki hamleyi planlamadan... Emin olduğum tek şey vardı: Böyle bir şeyi hiç denemezsem; kolay, rahat ve sıradan olan yolda ilerlersem geriye dönüp baktığımda pişman olacağım.

Başka bir deyişle, hayatımın en üretken yıllarını sadece ve sadece World of Warcraft saniyede 60 kare hızla oynanabilsin misyonuyla geçirmiş olmaktan korktum. Yanlış anlaşılmasın, bu görev dünyanın en eğlenceli ve tatmin edici işlerinden birisi. Geri dönüp tekrar bunu yapmaktan da hiç çekinmem. Benim istemediğim şey ise kendime ve dünyaya kazandırabileceğim başka değerleri görmeden, denemeden hayatı geçirmek. Dolayısıyla deneyip, müdürümün dediği gibi hata yaptığımı anladığımda dönmekten hiç gocunmam. Zira onun gözünde hata olan şey, benim gözümde hatadan başka her şey.

Evet, ciddi miktarda para kaybedeceğim. Evet, hayatımı adadığım, bir anlamda beni ben yapan kariyeri kenara itiyorum. Evet, "bizim bir arkadaş var Blizzard'da" sohbetlerine özne olamayacağım ve bunun verdiği ucuz ama (kabul etmeliyim ki) gerçek tatminden, tanınırlıktan mahrum kalacağım.

Fakat bu tecrübenin sonunda kendimi bulacağım yerden baktığımda kaybettiklerim karınca büyüklüğünde gözükecek, buna bütün kalbimle inanıyorum. Korkum, telaşım, stresim elbette var. Buna karşın bir yandan da bana bu kadar anlam ifade eden şeyleri geride bırakabilmenin verdiği (belki naif) bir güç ve güven duygusu... Ferrari'sini satan bir bilge vardı, ben de kendi çapımda Blizzard'ı bırakan oyun yapımcısı işte.

Bir süre dünyayı gezmek, ilham almak, bu hayatı yaşamanın kaç yolu olduğunu görmek istiyorum. Bu sırada da aklıma gelen fikirler üzerinde çalışmak, yeteneklerimi genişletmek, daha "komple" bir birey olmak peşinde olacağım. Sonrası? Kimbilir; kürkçü dükkanı da bir ihtimal, Patagonya'da bir at çiftliği de.

Evet su sebilinin başındakiler bunu anlamıyor, ben ise doğrusu niçin daha çok insanın bunu yapmadığını anlamıyorum. Neden korkuyor herkes? En kötü ne olabilir ki?





Özellikle Eve Online sevenler tanıdık yapıları gördükçe iyice mest olacaklar.



Ekran görüntüleri kesinlikle oyunun hakkını veremiyor. Gemiye resimlerden bakmak ve onun gerçekten içinde olmak çok farklı hissiyatlar yaratıyor.





EVE VALKYRIE

BATTLESTAR GALACTICA HALT ETMİŞ -ALİ SEZGİN

İnternette VR konusunda yazılanları okuduğumda özellikle teknolojiyi hiç denememiş veya AVM'lerde, şurada burada kalitesiz ürünleri, akıcı olmayan görüntüleri görmüş oyuncuların yorumlarını görüyorum. Sanal gerçekliğin 3D televizyonlar gibi gelip geçici bir teknoloji ürünü olduğundan veya fazla anlamı olmayacağından bahsediyorlar. VR'ın sorunu bu aslında; cihazı deneyimlemek için bile gereksinimler çok yüksek. Çok iyi bir PC, sanal gerçeklik kaskı, oyun kolu, şu bu derken liste uzayıp gidiyor. VR'ın beni heyecanlandırma nedeni sadece algılarımı oyunun içine sokmasından öte, gerçekten aksiyon, macera veya spor gibi klasikleşmiş türlerden sıyrılıp yeni akımlara imkân verebilmesinde yatıyor. CCP'nin Eve Online evreninde geçen VR odaklı it dalaşı oyunu Eve Valkyrie yeni bir tür yaratmıyor belki ama bu tarz it dalaşı oyunlarında çıtayı benim henüz varlığından bile haberdar olmadığım bir noktaya taşıyor.

Valkyrie bir it dalaşı oyunu, yani Eve Online ile içinde geçtiği dünya haricinde ortak bir yanı yok. Elite Dangerous gibi ciddi bir simülasyon olma iddiası da yok açıkçası. Yazılarımı okuyanlar VR'a ne kadar önem verdiğimi ve oyunların geleceğine ciddi anlamda yön vereceğini düşündüğümü bilirler. Eve Valkyrie, oynaması genel olarak zor bir tür olan uzay oyunlarını erişilebilir ve sevilebilir hale getiriyor. O devasa uzay gemilerini uçurması çok basit çünkü. Oyunda klavye desteği yok, o yüzden oyun kolu veya uçuş kolunuzu kullanmanız gerekiyor. Geminin doğrudan içinde olduğunuz için, nereye gittiğinizi ve neler yaptığınızı daha farkında olarak oynuyor oluyorsunuz.

VR oyunlarının en sevmediğim yanlarından biri, bazılarının 360 derece bakmaya imkân veren sisteme ekran muamelesi yapması. Eve Valkyrie bunu yapmıyor ve üstüne oyuncuyu mümkün olduğunca etrafına bakmaya zorluyor. Normal toplarla nişan alıp ateş ederken, güdümlü füzeleri düşmana kitlenmenin tek yolu ona bakarak füzeyi doğrudan oturtmak oluyor. Yani tam üstünüzde bir uzay gemisi görüp ona odaklanarak saldırılar yapmak mümkün. Bu sayede oyun boyunca sürekli etrafınıza bakıp o uzay gemisinde olduğunuz hissini daha da pekiştiriyor oluyorsunuz.

Oyunda üç sınıf uzay gemisi var. Saldırı, Savunma ve Destek sınıfları, özelleştirme seçenekleriyle daha farklı haller de alabiliyor. Dahası artık her oyunun olmazsa olmazı açılabilir içerik konusunda da Valkyrie oldukça başarılı. Battlestar Galactica'daki dehşet savaşlardan birinde olma hissi sizi heyecanlandırmıyorsa, açılabilir boyalar ve ek parçalar belki sizi oyunda tutmayı başarabilir.

Her ay 2-3 yeni VR oyunu deneyen bir oyuncu olarak söylemeliyim ki Oculus Rift'in çıkış oyunlarından biri olacak olan Eve Valkyrie şimdiye kadar oynadığım en bitmiş yapımdı. VR'ın sorunu da bu aslında dediğim gibi. Bir 3D televizyonun ne olduğunu yazarak veya anlatarak açıklayabilirsiniz. Ancak geminizin ana geminin içinden fırlatıldığı anın heyecanını, sonrasında uzay boşluğunun yarattığı sessizliği cihazın nasıl işlediğini bilmeyen birine anlatmanın yolu yok. Eve Valkyrie uzun süredir oynadığım en heyecan verici oyun oldu. Bunun en önemli nedenlerinden biri de, VR sayesinde artık daha önce hiç yapılmamış ve denenmemiş yeni şeyler görebileceğimizi bana açıkça göstermesi oldu. Sanal gerçeklik cihazlarının çıkışıyla birlikte oyunculuk açısından çok daha heyecan verici ve özel bir döneme giriyoruz. Eve Valkyrie de bunun ilk habercisi olarak kapımızı çalmaya hazır durumda.

Tür: Aksiyon **Yapım:** CCP **Dağıtım:** CCP **Platform:** PC, PS4 **Çıkış Tarihi:** Belli Değil



Rayman'in niye kolu ve bacağı yok?

Gerçekten de Rayman'in niye kolları ve bacakları yoktu ki? Kendisiyle yapılan röportajlardan birinde Ancel bu soruyu yanıtlıyor. Mütevazı bir şekilde şöyle açıklıyor durumu: 'Rayman'i çizdiğim dönem, maalesef her işi benim yapmamın gerektiği bir dönemdi. Yani müziği, programlamayı hepsini ben yapıyordum ve çizdiğim karaktere kendimden de bir şeyler katmam gerekiyordu ama hızlı bir şekilde. Kodlamayı yaparken oldukça komplike hale geleceğini bildiğim kol ve bacak gibi uzuvları tasarımdan çıkararak, kolsuz ve bacaksız bir karaktere hareket kattım. Sonradan da değiştirmek istemedim. Bu sorunun resmi cevabı her ne kadar yanlışlıkla kol ve bacakların ortadan kalktığı ve benim bunu beğendiğim yönünde olsa da, asıl sebep buydu.'



Tam bir Sanat Adamı!

Michel Ancel oyun dünyasına Fransa'nın kattığı en büyük değerlerden biri şüphesiz. Onun bu muazzam başarılarına Fransa Kültür Bakanlığı da kayıtsız kalmamış ve kendisine sanat ve edebiyat nişanı [Ordre des Arts et des Lettres] takdim etmiş. Sanat ve edebiyat alanında hem Fransa'ya hem de dünyaya katkı yapan önemli kişilere layık görülen (Paul Auster, Clint Eastwood ve Amin Maalouf gibi ünlüler de ödül alanlar listesine dahil) bu prestijli ödülün şövalye seviyesine, Michel Ancel de layık görülmüştür. Sanata değer veren ülkelerin ve bu ülkelerden çıkan ustaların da hali pek bir başka canım!



Michel Ancel

SONUNDA YİNE BAĞIMSIZ VE MUTLU -İHSAN C. ASMAN

Hepimizin hayatında en az bir kere karşılaştığı, epey bilindik bir tartışma vardır: Çok gezen mi bilir çok okuyan mı? Çok bilenin derdi de çok olur diyerek soruyu birazcık değiştirmeme müsaade ederseniz, şu şekilde yeniden sormak istiyorum: Çok gezen mi daha çok hayal kurar, çok okuyan mı? **Michel Ancel**'in bu soruya 'çok gezmek' cevabını vermemiz için ikna edici cevapları var, 'okumak' ister misiniz? Epey paradoksal bir giriş oldu farkındayım; ancak lütfen sayfayı çevirmeyin, rica ediyorum, benimle ve Ancel'le kalın.

1972 yılında Fas'ta doğuyor Ancel. Asker bir babanın oğlu olarak babasının bu mesleği sayesinde çocukluğu boyunca birçok farklı ülkeyi geziyor. Bu vesileyle erken yaşta, farklı kültür ve toplulukların efsane ve masallarıyla yoğrulan ve tüm kariyeri boyunca ona yol gösterecek, kıskanılası bir hayal gücüne sahip oluyor. Oyunlarla ilk tanışması, bir arkadaşında gördüğü Atari VCS 2600 sayesinde oluyor. Henüz 11 yaşında Tunus topraklarında, *Plaque Attack* isimli oyunla kapısını araladığı ve ona bucaksızmış gibi görünen bu yeni dünya, bu hadiseden sonra da Ancel'i inatla kendine çekmeye devam ediyor. Üç sene sonra ailesiyle Fransa'nın Montpellier şehrine döndüklerinde kesin olan bir şey vardı: Okul-ev döngüsünde süren sıradan bir hayat Ancel'i tatmin etmeyecekti. O da ufaktan işe koyuldu; artık vaktinin çoğunu okulla ya da dersleriyle değil "demomaker" kurcalamakla geçiriyordu. Ortaya koyduğu ilk somut iş, *Mechanic Warriors* adını verdiği ve Lankhor adlı Fransız şirkete önerdiği bir shoot'em up'tı. Ancak Ancel'in hayatı esasen, o dönemde henüz emekleme çağında olan, bugünün iştahlı devi Ubisoft'un düzenlediği bir yarışmaya katılmasıyla değişecekti.

Ancel yarışmayı kazanamamıştı ama şirketin kurucusu Guilletmot'nun kardeşlerinden birinin dikkatini çekmeyi ve Fransa'nın Bretagne bölgesindeki ufak bir kasabada, bir tür iş görüşmesine davet edilmeyi başarmıştı. Bu toplantıda Ancel, üzerinde çalıştığı *The Teller* adlı oyunu sunmuş ve Ubisoft'tan oyunun yayınlanacağına ilişkin garanti almıştı. 89 yılının son aylarında oyununa konsantre olmak uğruna liseyi de bırakan Ancel, bu noktadan itibaren Tunus'ta araladığı kapıdan içeri, artık büyük adımlarla girmeyi başarmıştı denebilir. 91 yılına gelindiğinde artık Ubisoft'ta serbest grafik sanatçısı titriyle maaşlı bir çalışan olmuştu. Yine de Ubisoft'un Paris ofisinin açılması ve tüm çalışanların oraya aktarılması sürecinde Ancel, içinde bulunduğu projelerin ailesinden uzak kalmasına değecek bir tatmin sağlamadığına karar verdi ve Montpellier'ye geri döndü. Burada liseden bir arkadaşı ve program-

Beyond Good & Evil'ın ne kadar başarılı olduğunu, ikinci oyuna dair dedikoduların değerinden anlayabilirsiniz.









lama konusunda epey becerikli olan Frédéric Houde ile birlikte, Ubisoft günlerinde ufaktan üzerine çalışmaya başlamış olduğu *Rayman* projesine tekrar girişti.

Bu arada Guilletmot kardeşler yetenekli grafik sanatçılarını unutmamış olacaklar ki, ona yeni projesini gerçekleştirebilmesi için her imkânı sağlamak konusunda ısrarcı oldular. Ubisoft Montpellier bu süreç esnasında kuruldu ve kısa süre sonra, 95 yılında *Rayman* raflarda yerini aldı. *Rayman* dünyası Kelt, Çin ve Rus masallarının belirgin etkisiyle efsunlanmıştı. Şahane bölüm tasarımları nice oyuncuyu Ancel'in hayal alemine taşımayı başarmıştı. Oyun oldukça beğenildi, sadece iki sene içinde milyona yakın kopya sattı. Sanıyorum ki *Rayman*'in başarısını uzun uzun anlatmaya lüzum yok zira bugün dahi platform dendiğinde Crash Bandicoot, Mario ve Sonic gibi maskot isimlerle birlikte, bir de Rayman anılıyor. Her ne kadar sonradan Rayman fikri mülkü adı altında Ubisoft tarafından piyasaya sürülen pek çok oyuna dahli olmasa da, seri üç boyuta geçerken, yani *Rayman 2: The Great Escape*'in geliştirilme sürecinde, Ancel ilk göz ağrını yaban ellere bırakmamış ve bu geçiş sürecinin de başında bulunmuştu.

Dramanın değil ama çok gezmenin ve deneyimlemenin hikâyesini anlatıyor bize Ancel kendince.

Rayman'in sağladığı şan ve şöhretin kariyerinde bundan sonrası için tam anlamıyla yeterli olup olmadığına bakmak için filmi biraz ileriye sarmak gerekiyor. Rayman'dan sonra, Ancel'in ikinci büyük eseri olacak ve 2003 yılında piyasaya sürülecek *Beyond Good and Evil*'a baktığımızda, maalesef işler parasal anlamda biraz sarpa sarmış gibi görünüyordu. Nitekim Rayman'deki baş döndürücü finansal başarı maalesef bu oyunda tekrarlanmamıştı. Kendine has sanatsal üslubu, oynanışı çeşitlendiren yenilikçi tavrı ve leziz hikâye örgüsüyle *BG&E* farklı bir oyundu; nevi şahsına münhasır dedikleri türden. Oyun makus talihi ve diğer özellikleriyle *Psychonauts* ve *Okami* gibi kıymeti bilinmemiş diğer oyunlarla epey bir benzeşiyordu. Kim bilir belki de Michel, Jade'i 'az buçuk' seksi tasarlamalıydı. Ancel kafasındakileri sanal dünyaya yansıtırken, bilindik şemalardan feragat ettiği ilk noktada oyun sektörünün acı gerçekleriyle yüzleşiyordu. Oyun ilk başta üçleme olarak düşünülmüştü; ama ne yazık ki Jade'in hikâyesi erken sonlanıyordu.

Aslında kahramanımız sektöre uzun süre daha küs kalabilirdi ki devreye Peter Jackson gibi ağır bir top girdi. EA'in *LOTR* oyunlarında ortaya koyduğu işten hiç memnun kalmayan Jackson, aynı zamanda sıkı bir *BG&E* hayranıydı. Ve tam da o sıralar, King Kong'un oyun uyarlamasını teslim edeceği, işinin ehli birini arıyordu. Beklendiği gibi Jackson King Kong için, hayranı olduğu Ancel'in kapısını çaldı ve bu sayede, *BG&E*'nin üzerinden fazla vakit geçmeden Ancel'in tekrar işe koyulması mümkün oldu. Oyun 2005'te çıktı ve Nintendo DS sürümündeki ömür törpüsü buglar dışında oldukça başarılıydı. Zaten burada hikâyemiz için önemli olan oyunun kendisinden çok, Jackson'ın Ancel'e el uzatmasıydı.

Lafı uzatmaya pek lüzum yok, inişli çıkışlı bir öyküsü var Ancel'in. Her sene farklı bir yere evim, farklı insanlara arkadaşım demeye alışmış birinden dinlendiğinde şaşırtmayacak türden. Hep aynı masalı dinlediğinizde ister istemez gidilecek tek bir yol ve o yolu tarif eden öncelikli yönler varmış gibi görünür. Lakin Ancel gibi yüzlerce farklı masaldan el alarak uykuya yürümeye alışmışsanız, iniş yahut çıkış, ileri ya da geri, öncelik sırası olmayan alelade yönler haline geliyor. Bunu kanıtlamak çok kolay: En son 2005'te bıraktım hikâyeyi. Ancel 2011 ve 2013 yıllarında iki muazzam *Rayman* oyunuyla geri döndü: *Origins* ve *Legends*. Şimdilerde kendi bağımsız stüdyosunu açmış ama bir yandan da Ubisoft Montpellier'de takılmaya devam ediyor. Romantik fanlar ondan *BG&E 2*'yi beklerken, o yine kutup yıldızına gözünü kapamış, *Wild* isimli yeni oyunuyla uğraşıyor. İnmiş mi çıkmış mı boşverin, adam ilk günkü gibi çiziyor, yazıyor ve oynatıyor. En son Kurukafa Adası'nda rastlaştığımız bu deha, çok değil iki buçuk sene evvel bizlere *Castle Rock* gibi bir oyun deneyimi yaşattı. Bu yönsüzlüğe saygı duymayalım da ne yapalım? Son olarak Gezentileri hatırlarsınız... Hah işte Gezenti, ilk paragraftaki çözümsüz soruya çözüm olabilir sevgili okur. :)

ZAMAN ÇİZELGESİ

1989 Ancel Ubisoft'un düzenlediği yarışmaya katılır. Yarışmayı kazanamasa da Ubisoft'un dikkatini çeker.

1995 Rayman raflarda yerini alır. Platform aleminin yeni bir maskotu daha vardır artık.



2003 Ancel'in yaratıcılığını tüm yönleriyle sunduğu bir başka büyük eser, Beyond Good and Evil piyasaya sürülmüştür; ancak beklenen satış performansını gösteremeyen oyun Ubisoft tarafından kara listeye eklenecektir.



2005 BG&E hayranı Peter Jackson, King Kong filminin oyun uyarlaması için Ancel'e yanaşır. Bu birliktelik ikisi için de hayırlı olacaktır.



2008 BG&E'nin ikinci oyunu duyurulur. Ancak kısa süre sonra projenin akıbeti yine belirsizliğe sürüklenecektir.

2011 Rayman Origins ile Ancel sektöre geri dönüş yapar. Ayrıca bu oyun, Rayman'in geleceğinin üç boyutta olmayacağının da ortaya konuluşudur.



2013 Rayman: Legends piyasaya sürülür. Bu oyun da tıpkı Origins gibi oldukça başarılı bulunur. Ayrıca 'Castle Rock' bölümü dillere destandır.



2014 Ancel 13 çalışandan ibaret, indie içerik üretmesini planladığı Wild Sheep Studio adlı stüdyosunu kurar. Aynı anda Ubisoft Montpellier'de de kalmaya devam edecektir ve Ubisoft'tan BG&E 2'ye dair bir resmi duyuru daha yapılır.







OCULUS RIFT ALINABİLİR GERÇEKLİK DİYEBİLİYOR MUYUZ?

SANAL GERÇEKLİĞİN POPÜLER ÇOCUĞUNU TARTIŞIYORUZ -SARP KÜRKCÜ

2012'nin sonlarında Kickstarter kampanyasını bitirdiğinde, Oculus Rift sadece firmanın CEO'su Palmer Luckey'in değil aynı zamanda bizlerin de hayallerini gerçeğe dönüştürme yolculuğuna başlamıştı. Sanal gerçeklik (VR) uzun zamandır oyun ve bilimkurgu dünyalarında yeri olan bir teknoloji olsa da asla tam olarak tutunmayı başaramamıştı. Oculus Rift işte tam olarak burada devreye giriyor ve 300 dolara sunduğu Developer's Kit I ile yeni dünyanın kapılarını açıyordu.

Ama devran döndü, Oculus firması Facebook tarafından satın alındı ve üç yıllık bir duraklama döneminin ardından Oculus Rift'in raflarda göreceğiniz satış fiyatı belli oldu. 350 dolar civarında tahminler dolanırken 599 dolara çekilen fiyat, aynı zamanda Rift'in düzgün performansla çalışabileceği bir bilgisayarın bileşenleriyle birlikte bayağı göz korkutan bir değere büründü. Tabii burada Oculus ekibinin sadece sundukları fiyatla değil, arkada oluşan beklentiyle de savaştığını söylemek doğru olur. Ama eli boş değil Oculus'un, en azından ürünün kutusunun içinden çıkanlar beklentiyi karşılayabilir.

Öncelikle 599 dolarlık paket size sadece Oculus Rift'i sunmuyor. Kutuda gözlüğün yanında pozisyon sensörü (sizin duruşunuzu takip eden cihaz), uzaktan kumanda ve Xbox One kolu geliyor. Oculus Touch, yani Oculus'un VR ortamı için ürettiği yeni kontrol sistemi ise 2016'nın ikinci çeyreğine ertelendi. O nedenle paketten çıkması bir yana, piyasada da bulunamayacak.

Oculus Rift için uygun sistem gereksinimleri ise yan tarafta sizleri bekliyor. Burada önemli olan şey, Rift'in bu donanımlar altında da çalışacak olması. Luckey, insanları deneyimden mahrum etme gibi bir planları olmadığını söyledi ama tabii Oculus'un öngördüğü kalitede bir deneyim için bu sistem şart gözüküyor.

PEKİ YA RAKİPLER

Rift'in pazarda birçok rakibi olsa da büyükleri saymaya Valve ve HTC'nin ortaklaşa hazırladığı Vive'dan başlamak lazım. Vive'ın ekstra sensörleri ve donanımları ile Rift'ten daha bile pahalı olabileceği konuşuluyor şu anda. Firmanın pazarlama müdürü Jeff Gattis, Vive'ı üst segment bir ürün olarak değerlendirdiklerini belirtiyor. O nedenle Rift'ten daha ucuz bir ürünle karşılaşacağımızı düşünmeyin. Tam fiyat, Şubat sonunda ön siparişe açıldığında karşımıza serilecek.

Diğer rakip PlayStation VR ise şimdilik sessiz. İlk akla gelen, fiyatın konsoldan daha ucuz olması gerektiği yönünde. Nihayetinde PS VR, PS4 olmadan çalışmıyor ve ondan pahalı olması mantıklı gelmiyor. Teknik anlamda Vive ve Rift'ten bir nebze daha geriden geliyor gibi gözükse de PS VR'ın sunduğu deneyim de azımsanmayacak durumda.

PEKİ YA OYUNGEZER

VR'ı deneme, konuya ısınma ya da onu mantıklı bulup bulmama konusunda ayrılıklar içerisinde Oyungezer ekibi. Herkesin aynı fikirde buluştuğunu söylemek mümkün değil ama birbirinden farklı ve hem kişisel, hem de mantıklı görüşler sizleri bekliyor.

Ne olursa olsun Oculus Rift piyasaya adım atan ilk yeni nesil VR donanımı olacak, eğer bir gecikme yaşanmazsa. Pazarın buna ne sıcaklıkta bakacağı ise tüm bu gelişmelerden sonra daha da büyük bir soru işaretine dönüştü.

SİSTEM İHTİYAÇLARI

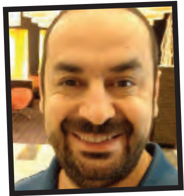
- **EKRAN KARTI:** NVIDIA GTX 970 / AMD R9 290
- **İŞLEMCİ:** Intel i5-4590 veya dengi
- **BELLEK:** 8GB üstü RAM
- **ÇIKIŞ:** Uyumlu HDMI 1.3 çıkışı
- **USB:** 3 adet USB 3.0 ve 1 adet USB 2.0
- **İŞLETİM SİSTEMİ:** Windows 7 SP1 64 bit ya da üstü





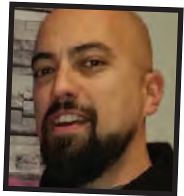
OGZ NE DİYOR?

OYUNGEZER YAZARLARININ TEK TEK KAPISINI ÇALIP ONLARDAN HEM OCULUS RIFT'E, HEM DE VR'A NASIL BAKTIKLARINI ANLATMALARINI İSTEDİM. NE ÇOK VR ŞÜPHECİSİ VARMIŞ YAHU ARAMIZDA, TR-8R GELİP HEPSİNE SİLAH SALLASA YERİDİR (EVET, THE FORCE AWAKENS ALINTILARINA BAŞLADIM BİLE. YANDINIZ)



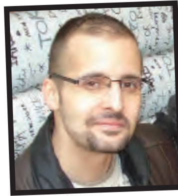
TUĞBEK

VR cihazlarının fiyatıyla ilgili ilk günden beri aynı şey söyleniyor, "fiyatı konsol fiyatını aşmayacak". Buradaki mantık, oyun konsolu almış birinin aksesuara konsolun kendisinden fazla para vermemesi. Bu daha çok Sony'nin Morpheus'u (şimdinin PS VR'ı) için bağlayıcı elbette ama VR cihazlarında fiyat standardını belirlemek için bu noktanın barem olarak alınacağı düşünülüyordu. PS4'ün fiyatı da 350$'lara düştüğü için beklentiler bu fiyat civarındaydı. Ama belli ki Oculus bu beklentileri dikkate almayıp "konsola mı çıkıyorum ki konsol fiyatını umursayayım" dedi. Burada Oculus'un üretim imkânları da etkili olmuş olabilir. Eğer ilk seneden yok satacaksa, neden fiyatı düşük tutsunlar ki?



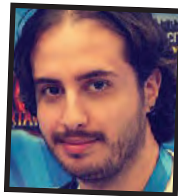
NURETTİN

Bence insan üzerine yakışan VR'ı giymeli. Gözüme ve koca kafama hangisi daha iyi oturursa onu alacağım. Bu devirde nasıl göründüğümüz önemli efendim. Ama madem sordunuz; sizin yerinizde olsam ne yapardım? Fiyata bakardım. Oculus fiyat artırımı ile kol böreğini bize geçirdikten sonra diğer firmalardan çıkacak ürünlerin ne kadar kapital tutacağı satışları mutlaka etkileyecek. The Vive var, efendime söyleyeyim PS VR var, var oğlu var... Cihazlar bi' çıksın hele, hangisi ekran kartından daha az duman çıkarıyor hangisi daha cüzdan dostu o zaman bir seçim yaparız. Sırf John Carmack'ın tatlı hatırına Oculus alasım vardı ama artık gözüm Vive'a kaymaya başladı. Zaten oyunla işim olmaz ben VR'ın +18 tarafını daha büyük bir yenilik olarak görüyorum.



İHSAN

Açıkçası açıklanan bu yüksek fiyat benim görüşümde herhangi bir değişikliğe neden olmadı, çünkü eski kafalı bir oyuncu olarak VR olayına ta en başından beri soğuk bakıyorum. Gözlük kullanan biri olarak 3D sinemalarda bile işkence çektiğimi düşünürsek, bu o kadar da anormal bir durum sayılmaz aslında. Sadece bu değil tabii, oyun dünyasının içine girme fikri de beni hiçbir zaman o kadar cezbetmedi. Yani fiyatı da sistem ihtiyaçları da çok makul olsa bile ben Oculus Rift'i zaten uzun yıllar boyunca, bir mecburiyet hâline gelmedikçe almayacaktım, almayacağım.



VOLKAN

Ofise gelip deneyene kadar VR'a mesafeliydim ama birkaç kez kusup bağışıklık kazanınca VR güzel şey dedim. Lakin DK'in biraz dandik olduğu da gerçek(ti). Son halinin sistem gereksinimleri beklediğim gibi çıktı PC için ama fiyatı ilginç. Performansını görmeden aradaki fiyat farkının "çok" olup olmadığını söyleyemem. Eğer aradaki kalite farkı iyiyise, "çok iyi ürün - ve haliyle pahalı" politikası hoş ama "dandik bir ürün - normal bir fiyat"ın kimseye faydası olmaz; VR piyasasını da zedeler hem de rakipleri karşısında şansı olmayabilirdi OR'in. Şahsen gönlüm VR'ı Morpheus ile tecrübe etmekten yana (valla PC'de boşta 4 tane USB slotum bile yok). Hem tek başına daha ucuz olacağını düşünüyorum, hem de Morpheus + PS4 bundle'larının çok daha hesaplı olması pek çok oyuncunun işine yarayacaktır. VR mainstream'e kayacaksa, bu ancak konsollar sayesinde olacağa benziyor; OR <-> PC ikilisiyle değil.

RIFT VE KOLTUK

Oculus Rift, HTC Vive'ın aksine oturarak kullanacağımız bir sistem. Hareket sensörü de buna göre tasarlandı. Ama geliştiriciler özgür, o nedenle Rift'in yelpazesi genişleyebilir rahatlıkla.





RIFT'İN TEKNOLOJİSİ

Palmer Luckey, zamanında piyasaya DK II'nin biraz gelişmişini sürmeyi planladıklarını belirtti Polygon'a. Facebook tarafından satın alınana kadar bu yönde ilerlemişler ama yeni kaynaklar yeni olasılıklar yaratmış, bunun sonucunda da kendi panellerini üretip teknolojiyi geliştirme şansı elde etmişler. Bugünkü 599 dolarlık gözlüğün arkasında destek niyetine Facebook'un şişkin cüzdanı duruyor yani..

Son olarak, 2012'de HTC'nin Oculus'a yaklaştığını ve işi birlikte yürütmeyi önerdiğini belirteyim. Küsen çocuğun kendi VR gözlüğü var şimdi, pışıııık!


Kutudan sadece gözlüğün çıkmayacak olması da bir artı nihayetinde.

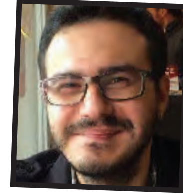
SANAL GERÇEKLİĞİN CİDDİ BİR PAZAR MI YOKSA GEÇİCİ BİR HEVES Mİ OLACAĞI, BİRAZ DA KULLANICININ GÖZÜNE GİRMESİYLE ALAKALI OLACAK.





ÖMER

VR mevzusuna başından beri fazla ilgi duyamadım. Yani ilgi duyamadım derken, bir gün Matrix usulü kafamıza demir sokup bizi komple başka bir dünyaya geçirmeyi başarırlarsa ilk atlayan ben olurum ama şu anki halini sattığı kadar satacak, arkasından da Playstation Move falan gibi fazla destek görmeyecek bir teknolojiymiş gibi görüyorum. Tasarımcı vs. olsam farklı bir gözle bakabilirdim ama oyuncu gözüyle bakıyorum ve "bu cihazlar için atıyorum onlarca saat sürecek bir RYO yapılır mı, yapılırsa hakikaten akıcı, tatlı bir oynanışı olur mu?" diye soruyorum. Şahsen çok umutlu değilim o konuda. Şu anki teknoloji demolarına benzer yapımları deneyimlemek elbette tatlı olacaktır ama hep kısa süreli deneyimler bunlar. Kısa süreli deneyimler için de o kadar para vermem mümkün değil. Fiyatı şu ankinin 4'te 1'i, 5'te 1'i bile olsa vermezdim. Tabii gelir düzeyi falan da önemli şüphesiz. Aylık 25.000 dolar geliri olan biri olsam "dursun kenarda arada takılırım" diye alabilirdim ama aylık sadece 20.000 dolar kazanan biri olarak zor diyorum... (Evet, başta söylediğim gibi, hayal dünyası en güzel VR.)



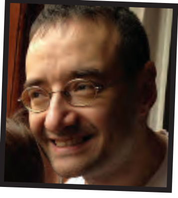
EREN E.

Normal bir ekrandaki FPS'leri bile belli bir süreden sonra gözü dönmeden oynayamayan biri olarak ve de deneme şansım olmadığından VR teknolojisine şimdilik mesafeliyim diyeyim. Ama benim görüşüm; olayın fiyat mevzularının er geç aşılacağı ve aynen 3D televizyonlar gibi bu teknolojinin de öyle veya böyle hayatımızda yer edeceği yönünde. O 600$ 2-3 yıl içinde yarıya inecek ve benzer cihazların piyasaya girmesiyle ortam değişecektir. Eğer bana epilepsi krizi yaşatmayacaksa VR ile açıktan bir problemim yok fakat Ömer'in de belirttiği gibi bu arkadaş sadece tek atımlık bir kurşun mu olacak, yoksa oyun oynama şeklimizi devrimsel yönde değiştirecek midir onu zaman gösterir. Yine çok ilginç bir şekilde VR Porn'un piyasadaki oyunlardan daha çok cihaz sattırması da olası (elbet bir yerlerde o VR Porn Cafe açılacaktır, emin olun). O nedenle VR'ın asıl yükseleceği yer oyun ve oyunculuktan öte sağlık, araştırma, tasarım gibi farklı sektörler olacaktır bence.



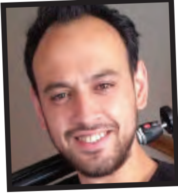
ESER

Bahçıvan filmini ilk seyrettiğimde onlu yaşlarında ufak bir çocuktum, filmin hastası olmuştum (sırf malum sahne yüzünden değil, lütfen ama) ve konu edilen sanal gerçeklik resmen uzun süre hayallerimi süslemişti. Hani bazı hayaller vardır ya, günün birinde gerçek olacağını bilirsiniz, on yıl sonra olur, otuz yıl sonra olur ama illa gerçekleşeceğini bilirsiniz. VR da öyle bir şeydi benim için ve işte üzerinden yirmi yıl geçtikten sonra o teknoloji geldi, kapımıza dayandı. Ama kapıyı herkes açamasın diye de 600 dolarlık, beklenenin ve vaat edilenin çok üzerinde bir fiyat etiketiyle dayandı. Oculus Rift'in gerektirdiği PC donanımının çok büyük bir sorun olduğunu düşünmüyorum, çoğumuzun sistemi zaten istenen gereksinimin üzerindedir. Bunun için sıfırdan bilgisayar toplayacak birilerinin olacağını da sanmıyorum zaten, sırf OR için bilgisayar alınır mı yahu? O zaman da geriye dikkate alınacak tek bir faktör kalıyor, o da OR'nin kendi fiyatı. Dilediğim kadar VR aşereyim, kalkıp da böyle bir cihaza 599$ bayılamam, bayılmam. Doların ipini kopardığı bir ülkede yaşamak zaten kolay iş değil, böyle tamamen kişisel bir zevk için 2000 lirayı gözden çıkaracak kişi sayısının da sınırlı olacağını düşünüyorum. Yani benim Bahçıvan hayalleri bir başka bahara kaldı, zalımsın Rift.



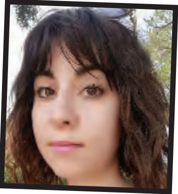
NOYAN

Açıkçası yakından takip ettiğim, hevesle beklediğim bir donanım değil Oculus Rift ve diğer sanal gerçeklik aksesuarları. Kabul ediyorum; Assetto Corsa, Euro Truck Simulator 2 ve Elite: Dangerous gibi oyunları, tüm görsel ayrıntılarının içinde yaşayarak oynamak etkileyici ve gerçekçi bir deneyim yaşatabilir benim gibi hevesli oyunculara. Ancak bilgisayarımın anakartının üç değil iki adet 3.0 USB bağlantısı olması gibi teknik, 600 doları ödemeden önce düşünürken ekonomik ve kronik başdönmesi (vertigo), göz alerjisi gibi tıbbi nedenler yüzünden bana hiç uygun, makul ve sağlıklı bir deneyim olarak görünmüyor Oculus Rift. En azından fiyatı düşene, destek verdiği oyun sayısı artana kadar diyeyim.



ENiS

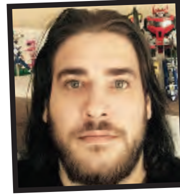
Oculus'un fiyatının açıklanmasıyla birlikte bir soruma cevap buldum. "Bu alet, yakın zamanda evlerimizde ağırlayabileceğimiz bir teknoloji olamaz." Evimizde Oculus'u kullanabilmemiz için sadece cihazı satın almamız yetmiyor; bir adet sağlamından PC'ye de ihtiyaç duyuyoruz. Ve bu durum Oculus'un kitlesini genel anlamda "hardcore" PC oyuncusuna indiriyor. Hâlbuki Oculus, bir deneyim işi. Tıpkı Wii'nin yaptığı gibi oyunla alakası olan olmayan tüm insanları kendine çekebilecek bir teknoloji. Fakat fiyat baremi, istenilen sistem gereksinimleri, onu bir ev teknolojisi olmaktan öte, bir "AVM teknolojisi" haline götürecek (özellikle de bizim gibi ülkelerde). Şu anda bile herhangi bir AVM'de 10 TL karşılığında Oculus'u DK II seviyesinde deneyebiliyorsunuz. Çıkışıyla birlikte, bu durum daha da yaygınlaşacak, sağda solda onu daha fazla göreceğiz. Tıpkı bir lunapark ya da bir IMAX gibi "hadi Oculus'a gidelim, yeni bir oyun gelmiş" diyecek noktaya bile gelebiliriz.



HAZAL

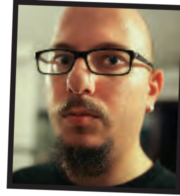
VR teknolojisi elbet bir gün hayatımıza girecekti ve bunun ucuz bir şekilde olacağını hiç düşünmedim. Baştaki söylemler ne olursa olsun, teknolojideki her yeni adım da piyasaya ilk girişinde yüksek bir fiyatla açılışı yapıyor. O yüzden fiyatı benim için hiçbir şekilde şaşırtıcı değil. VR'ın yakın gelecekte oyun ve seyir zevkimizi ciddi anlamda değişikliğe uğratacağı açık. Ancak ben kendini sağlama alan bir tüketiciyim. Bu teknolojiye bu noktada girmek yerine, yaygınlaşıp oturduktan sonra bir parçası olmayı planlıyorum. Bunun için de geçmesi gereken bir zaman var. Maceracı tüketicilerce önce denenip eksikleri ortaya dökülmeli. Fiyat da zaten zamanla ucuzlayacaktır. Peki VR için bir heyecan duyuyor muyum? Hayır. Dediğim gibi, zaten belli bir süredir teknolojinin buraya kayacağı çok açıktı. Beklenen oldu. Asla kullanmam gibi sözlere gerek yok, çünkü defalarca kez gördük ki ne dersek diyelim sonunda hep bir parçası olduk. Sadece şimdilik oturmasını bekliyorum.

VR ile potansiyeli göstermek adına hazırlanan roller coaster simülasyonunu deneme ve 3D tasarlanmış mekanlarda gezinme imkanım oldu. Oyun için teknolojinin ham olduğunu düşünüyorum. Gerçek "gaming experience" vermiyor bize şu an. Hele fiyat/performans açısından düşünürsek şu an için emekleme aşamasında olan bir bebeğe Air Jordan ayakkabı almak gibi.



BARAN

Bir oyunu oynanabilir kılan ögeler bellidir, VR'ın ekstra katkı sağlayacağı oyun zaten halihazırda başarılı bir oyun olacaktır. VR'ı reklam malzemesi olarak kullanıp ona göre oyun dizayn edileceğini şu an için düşünmüyorum. Ben de oyun harici kullanımlarında görüyorum potansiyeli. Test ettiğim sırada gösterilen projelerden biri büyük şehirlerin görüntüleriydi. Seyahat imkânı olmayan, maddi ya da fiziksel engel sahibi insanlar için tasarlanmış turist gezisi gibi. Bu tarz kullanım alanları önümüzdeki 1-2 sene için oyunlardan daha önde yürüyecektir.



SARP

Fiyatının beklenenden yüksek olmasına şaşırmadım açıkçası. Hatta gereken bilgisayarın pahalılığı ya da "gaming" adı altında satılan dizüstülerde uyumlu HDMI girişinin olmaması gibi sorunları da kenara bırakıyorum (fark ettiniz mi, Rift Ready etiketinde bir tek dizüstü bilgisayar yok!). Benim için hâlâ en büyük problem "o" oyunun yapılmamış olması. Demoları keyifli olan, kumaş kaplı prototip dahil denediğim tüm modellerde etkilendiğim bir cihaz Rift ama ötesini göremiyorum. Bugüne kadar aşerdiğim her yeni teknolojik ürün, onu sattıracak güçte bir yazılımla geldi (Wii Sports'u hatırlayın lütfen). Daha Rift'te ya da genel olarak VR'da onu göremiyorum. Ufak korku FPS'leri, Elite: Dangerous ve diğer uzay simülasyonları ya da direksiyon salladığımız oyunlar Rift için yeterli satış argümanını oluşturmuyor. Başarılı olmasını çok istediğim ama doğru yazılımı yakalamadan bunu yapacağına inanmadığım bir teknoloji deyip kaçayım ben de.

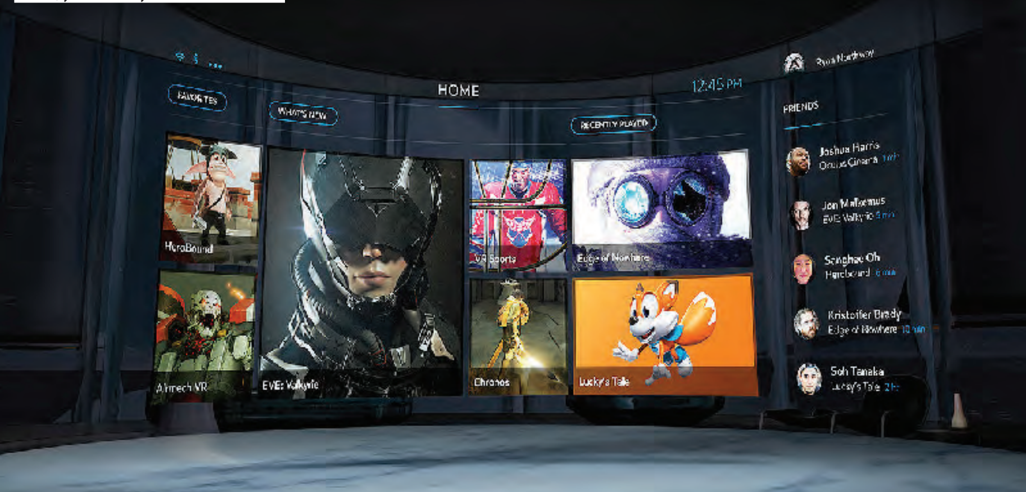
SİZ HAZIR MISINIZ?

Elinizdeki donanımdan emin değilseniz ya da Rift'e geçmeden önce hangi donanımlarınızı değiştirmek istediğinize dair kesin bir bilgi arıyorsanız firmanın sunduğu Windows tabanlı programla hızlıca test yapabilirsiniz. Bu linkten indireceğiniz program bilgisayarınızı tarıyor, her noktada hazır olup olmadığınıza dair size bir rapor sunuyor: ***tinyurl.com/ogz100-rift***



KUMAŞIN ARTISI

Oculus Rift'in en büyük artısı, belki de dış kaplamasının plastik değil de kumaş olması. Vive'ın karşısında özellikle hafiflik konusunda sıkı bir avantaj elde ediyor Rift bu tercihle.



Oculus'un kendi mağazası ve burada uyumlu uygulamaları, yine VR dünyası olarak bulunacak.



 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ!

PİYASA KESAT OLABİLİR AMA HEYECANLANACAK ŞEY ÇOK!







Ayakları yere basan, gerçekçi bir atmosferi var gibi gözüküyor For Honor'ın.

FOR HONOR

Eninde sonunda bir Ubisoft oyununun kendisini Biz Bunları İstiyoruz sayfasında buluyor olmasını siz de garipsemiyor musunuz? Hayır, özellikle yaptığım bir şey değil bu. Ama nasılsa iyisi ve (geçen ayki gibi Primal yazısında olduğu gibi) kötüsüyle bir şekilde giriyor gündemimize. Firma, oyun yelpazesi sayesinde radarımızda kalmayı başarıyor. Yarın öbür gün oyun firması kurmaya niyetli arkadaşlar, sanki burada düzgün bir medya yönetimi var diye ufak bir not düşeyim ve açıklanışından beridir gözümü diktiğim For Honor'a geçeyim izninizle.

"For Honor tarihi bir oyun değil" diyor oyunun yaratıcı yönetmeni **Jason VandenBerghe**, Game Informer'a verdiği demeçte. Haklı da, çünkü tarihte Samurayların, Vikinglerin ve şövalyelerin birbiriyle savaştığı bir dönem bilmiyoruz. Peki bu üç fraksiyon nasıl oluyor da aynı savaş meydanını paylaşıyor? "Sağlam bir tek kişilik hikâye ile bunu anlatmayı amaçlıyoruz" diye de ekliyor VandenBerghe.

Aslında Ubisoft Montreal ekibinin çokça üstüne bastığı şey bu tek kişilik hikâye. 2015'in sonlarında gerçekleştirilen kapalı beta ve "Play with Dev's" (Geliştiricilerle birlikte oyna) etkinliğinde hep çok oyunculu taraf ele alınmış ve oyuncuların geri dönüşleriyle birçok şey tekrar düşünülmüş. Ama oyunun yapımcılarından Stéphane Cardin de kendisini kamera karşısında gördüğü anda hemen bu hikâyenin adını anıyor.

Geliştiricilerin sözüne göre, For Honor'da güçlü bir tek kişilik hikâye olacakmış ve bu da üç fraksiyonun arasındaki çekişmeyi anlatacakmış. Gerçi For Honor, tarihi yansıtmaya niyetli bir oyun olmadığından nasıl bağlayacaklarını da merak ediyor insan. Karşımızda Assassin's Creed'e alternatif bir *oyun içinde oyun*, Helix konsolunun başka bir markası çıkıyor da olabilir. Yine "acaba aynı evrende mi geçiyorlar?" tartışmaları alevlenebilir, hazırlıklı olun.

Tek kişilik modun yanında split screen co-op ve multiplayer var tabii. Oyun modlarından hâlâ Dominion'u biliyoruz bir tek. Ama VandenBerghe'e göre yenilerini yakın vakitte açıklayacaklar. Daha önce MOBA'ya olan benzerlik tartışmaları da hâlâ geçerli. Oynadığımız maçın içerisinde başarı kaydettikçe açtığımız özellikler sayesinde mancınık saldırısı ya da yanımızdaki askerleri güçlendirme gibi seçeneklerimiz olacak. Aynı MOBA'lardaki seviye arttıkça gelen beceriler gibi. Videolardan hatırladığınız ve samurayların kullandığı ok yağmuru da bunun bir örneği sayılabilir...

Bir de kişiselleştirmeden bahsediyor geliştiriciler bugünlerde. Farklı zırhlar, farklı silahlar, farklı renkler derken savaşçımızı kişiselleştirme şansımız yüksek olacak. Bu ekipmanların oyuna etkisi var ama bunun "ne kadar" olacağı kısmında karara varılmamış. Oynayış tarzımıza etki edecek olsa da (örneğin daha güçlü ama daha yavaş savrulan bir savaş baltası gibi) çok oynayanın doğrudan çok daha güçlü olmasını da amaçlamadıklarını belirtiyor VandenBerghe.

Tabii her fraksiyonun saldırı / savunma ve becerileri birbirinden farklı. Konu, birazcık da kendinize uygun tarafı seçmekle alakalı. Kimisinin korunma aralığı daha dar, buna karşılık verdiği zarar daha fazla. Benim aklımdaki en büyük soru ise fraksiyonların sayısıyla alakalı. Bu üç fraksiyonu, tek bir haritada savaşırken görme şansımız olacak mı acaba? Kendi içinde ufak bir ittifakın olduğu, acımasızlığın kol gezdiği topraklar…

Ubisoft'un bu sınavından da geçer not alması, düzgün yakın dövüş oyunlarına hasret benim gibi insanların dileğidir herhalde. **-Sarp**

Tür: Aksiyon / MOBA **Yapım:** Ubisoft Montreal **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** Belli Değil





MONSTER HUNTER X

Biliyorum ki, tüm Türkiye'de bu oyunu isteyen toplasan 50 kişi vardır. Ama olsun, istiyoruz kardeşim, Monster Hunter X istiyoruz Batı'ya! Evet arkadaşlar yeni Monster Hunter'ın 5 değil de "X" eklentisi ile çıkmasının bir sebebi var. İngilizcede X'in Cross anlamında (yani kesişim, çarpım) kullanıldığını biliyoruz burada, yani önceki dört oyunun karışımı olması normal. Ama işin derinine indiğimizde özellikle silahlar yönünde büyük değişimler geliyor. Oyuna yeni eklenen "Hunting Arts" özelliği silahlara çeşitli bufflar ekleyebileceğiniz (atak, savunma, iyileştirme) şekilde geliyor. Ayrıca "Hunting Style" denilen mekanik sayesinde her silah için 4 adet ayrı saldırı stili geliştirebiliyorsunuz, oyunda birbirinden farklı 15 çeşit silah olduğu düşünülürse yeni eklenen bu özelliklerin epey bir kombinasyona imkân sağladığını söyleyebiliriz. Bu yeni özel hareketlerin daha cafcaflı animasyonlara sahip olduğunu da belirtelim.

Bunun dışında yeni bir köy ve eski oyunlardan favori köylerimiz geri dönecek, altı adet yeni canavar karşımıza çıkacak ve gördüğüm kadarıyla gayet keyifli ve zorlu rakipler olacaklar. Son olarak oyundaki can dostumuz Palico'lar ile (konuşan kediler) yaratıklara karşı savaşma şansına kavuşuyoruz. Bu özelliğin biraz fanservice olduğunu düşünsem de hazine avı görevlerinde işe yarıyorlarmış epeyce. Ocak sonu itibariyle oyun Japonya'da 3 milyon kopyaya yakın sattı ve oyuncular da hallerinden memnun gözüküyor. Serinin Batı'ya çıkan son oyunu olan Monster Hunter 4U'in başarılı satışları düşünülürse bu yılın sonlarına doğru X'u buralarda görmemiz kuvvetle muhtemel. Kısaca, siz kılıçlarınızı bilemeye başlayın şimdiden. **-Eren E.**

Tür: Aksiyon / Avcılık / RYO **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Capcom / Nintendo **Platform:** Nintendo 3DS **Çıkış Tarihi:** 28 Kasım 2015 (Japonya) (Batı için belli değil)



DR. LANGESKOV, THE TIGER, AND THE TERRIBLY CURSED EMERALD: A WHIRLWIND HEIST

Tür: Macera / Teaser **Yapım / Dağıtım:** Crows Crows Crows **Platform:** PC
Çıkış Tarihi: 4 Aralık 2015 (asıl oyun belli değil)



İsmin heybetine bakınca ne beklediğinizi bilmiyorum ve çok da merak ediyorum sizde bıraktığı etkiyi açıkçası. Karşınızda, yeni Oynanabilir Teaser projemiz! Hayır Hayır, P.T. gibi bir korku oyunu değil A Whirlwind Heist. The Stanley Parable'ın arkasındaki iki baş isimden biri olan William Pugh'ın yeni firması Crows Crows Crows'dan geliyor bu proje. Ve biraz The Stanley Parable'ın demosu gibi, oyunu göstermek yerine atmosferi tanıtma peşinde. Bir gösteriye katılmak için geldiğimiz ama herkesin grevde olması sebebiyle bir anda sahne arkasında çalışmak zorunda kaldığımız ufak bir macera var elimizde. Sağda solda etkileşimler, bolca eğlenceli replik ve arasanız her birinin daha bir eğlence kattığı sürpriz yumurtalarla dolu A Whirlwind Heist. Steam'den indirebilirsiniz, keyifle oynayabilirsiniz. Burada güzel bir projenin ışığı var zaten. Tek sorun; tanıtımı yapılan oyunun ne adını biliyoruz, ne çıkış tarihini... Ha bir de tema... **-Sarp**



Tom Clancy's THE DIVISION

KAOSUN DÜZENDEN YİYECEĞİ TOKAT -SARP KÜRKCÜ

Kıyamet sonrası oyunlardaki o özgürlük hissini ne de çok seviyoruz oyuncular olarak. Yıkılmış o dünyanın kurallarını bir bir kaybetmiş olması, geriye kalan yargı organının sadece bizim vicdanımız ya da senaristlerin çizdiği değiştirilemez kurallar olduğu o dünya. Kimimiz iyilik için sallıyoruz elimizdeki eski tesisat borusunu ya da sıkıyoruz çürümüş bir cesedin üstünden bulduğumuz altıpatları. Kimimiz ise kimsenin bizi görmediği ve yargılayamadığı topraklarda içimizdeki canavarı çıkarmayı arzuluyoruz. Ne de olsa bu dünyada nefes alan bir biz varız. NPC'ler, düşmanlar, herkes sadece bizim için oradalar.

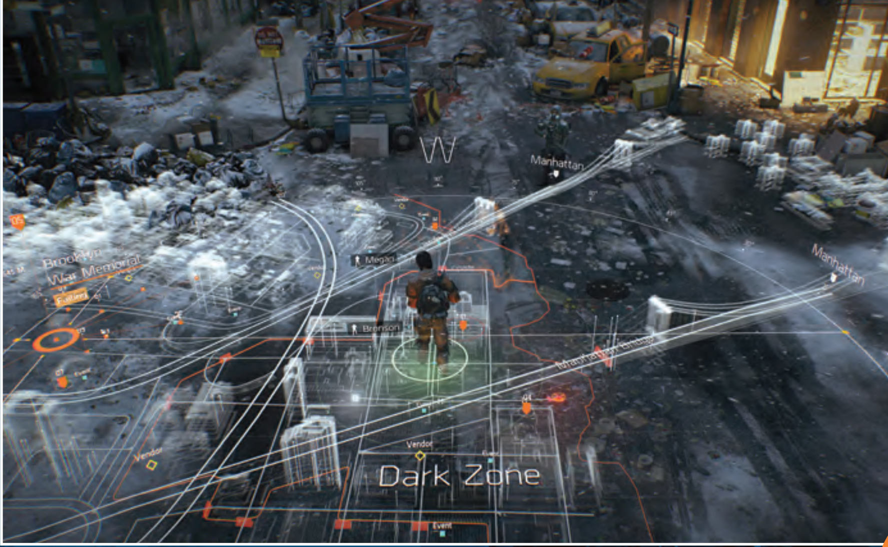
Bir başka kıyamet senaryosunun işlenişi olarak *Tom Clancy's The Division* ise bunun tersini hissettirmeyi amaçlıyor. Düzenin çöktüğü, insanlığın çirkin yüzünü gösterdiği bir New York'ta bu sefer düzeni geriye getirmeye çalışıyoruz. Yani yakıp yıkan, eğlencesine NPC'lerin kafasına kova geçiren ya da yan görevlere odaklanıp ortadaki büyük problemi görmezden gelen karakterler değiliz. Aslında ilginç bir sorumluluk duygusunu tetiklemeye çalışıyor *The Division*, elimize özgürlük değil de görev bilinci tutuşturuyor. Masaya koymayı planladığı her şeyden önce, ilk olarak bunu takdir ediyorum.

Kökleri, 2001'de gerçekleşen bir simülasyona dayanıyor *The Divison*'ın. ABD'de, salgın hastalığın nasıl yayılacağına dair gerçekleştirilen bu araştırma aslında ne kadar kırılgan ve riskli bir ekonomik sistem içinde bulunduğumuzu göstermiş insanlara. Gerçek olan bu **Dark Winter** testinden esinlenen **Ubisoft** ekibi de, Directive 51 adında kurgu bir yönetmelik ve buna bağlı ajanlar kurgusu örmüş. *The Division*, 2012'den beri adım adım işlenen bir duvar halısı misali. Bize bir hikâye değil, acılar içinde kıvranan bir New York işliyor. Amerika topraklarında Şükran Günü'nden hemen önce gerçekleşen Kara Cuma (Black Friday) en çok paranın ve üstünde bulunan mikropların el değiştirdiği zamandır ve böyle bir kış, *The Division*'un dünyasına çanak tutuyor. Önce ABD'nin kendi ekonomisi çöküyor, ardından dışa bağımlı sistemler bir bir iflas ediyor. Tabii tüm bu olaylar gerçekleşirken hayatı olduğu gibi yaşama çabası var ama yeni yılın ve Noel'in ufukta gözüktüğü günlerde artık pes ediyor herkes. Tüm dünya kendisini kaosun parmakları arasında sıkışmış bulurken biz ve diğer ajanlar New York'u geri kazanmak için göreve başlıyoruz. Hepimize kolay gelsin!

KANEPENİN ALTINDAKİ MAKİNELİ

The Division'da oynadığımız karakter, aslında tam da böyle bir durum olursa diye eğitimini almış sıradan bir insan. Bir öğretmen, bir mühendis, bir analist, geçmişini siz yazın. Ama şehir düştüğünde, Directive 51 uyarınca silahımızı kapıyor ve düzeni geri getirmeye çalışıyoruz. Tabii bu işi tek başımıza yapmayacağız, çünkü *The Division* başından sonuna hep başkalarıyla bir takım halinde ilerlememiz için tasarlanıyor. Oyun, geliştiricilerin yorumları üzerinden değerlendirirsek bir RYO aslında. Yani her bir karakterin üstlendiği görev var ve bunun eksikliği, birliğinizin hayatta kalma şansını dramatik derecede düşürüyor. Ama bu RYO özelliği, dürüst olmak gerekirse abartılıyor. Oyunun yaratıcı yönetmeni **Julian Gerighty**, RYO özelliklerinin sadece karakter ve silah özelliklerini seçmede kullanıldıklarının altını çiziyor. Yani farklı diyalog seçenekleri, oyunun senaryosunu değiştirmek ya da iyi/kötü tercih yapıp bunun sorumluluğunu taşımak gibi şeyler söz konusu değil.

Zaten *The Division*'dan katmerli bir senaryo beklentimiz de yok. İçinde bulunduğumuz, teması belli bir dünya var. Elbette bizi bu dünyaya hem alıştıran, hem de yolumuzu çizmemizde



yardımcı olan bir hikâyeyi işliyor ve yine geliştiriciler bu tarafa da güveniyorlar. Bahsi geçen anlatının (narrative) bir sonu da olacak ama *The Divison*'dan öyle yazıların aktığı vurucu bir son sahne beklemeyin. Oynanışı, daha doğrusu ömrü tek bir hikâyeye değil de bahsettiğim o temanın sürükleyiciliğine bağlı. Zaten Ubisoft Massive ekibi, oyuncuların asla bitmeyen bir döngüyle kendilerini New York'a adamasını istiyor.

TEK TABANCA

Peki ya yalnız başına takılan bir oyuncuysanız ne yapacaksınız? *The Division*, baştan sona çoklu oyuncu deneyimi gözetilerek üretilen bir oyun olsa da tek kişi olarak dünyaya girmeye çalışanları geri çevirmeyecek. Oyundaki operasyon üssünüz size özel: Becerilerinizi de etkileyen gelişimlere siz karar verecek, görevleri buradan alacak, üssünüzü kendiniz geliştireceksiniz. Ayrıca nasıl ki kendi dostlarınızla oynuyorsanız tanımadığınız insanlarla da grup oluşturup oynama şansınız var. Oyun, sadece kendi arkadaşlarımıza mahkûm bırakmıyor bizleri. Yalnız kalma ihtimalimin yüksekliği üzerinden, bu habere en çok sevinenlerden biri de benim. Ama Ubisoft'un yaptığı açıklamalar oyunu baştan sona tek kişi de oynayabileceğimizi de işaret ediyor. Oyunun geliştiricilerinden **Drew Rechner** ve karakter sanatçısı **Emil Mujanovic**, konuyu bir podcast'te açtı ve Mujanovic'in sözleri, elimizdeki becerileri tekrar düşünüp düzenleyeceğimizi ve boyumuzdan büyük dövüşlere kalkışmadan önce dikkat etmemiz gerekeceğini anlatıyor bizlere. Sonuçta bir senaryomuz var ve bunu arkadaşlarımızla ya da tek kişi oynamak bize kalmış. Düzgün seslendirmeli görevler ve karakterler bize eşlik edecek, elimizden tutacak bir anlamda.

Neyse, *The Divison*'u bir ekip olarak oynayacağımız dünyaya geri dönmeliyim ben. Çünkü bundan uzaklaştığım her an, Ubisoft Massive yetkililerinin "oyunu geniş kitlelere uygun geliştiriyoruz" sözleri kulaklarımda çınlıyor. Bu, korkutucu laflardan işte. Oyunun modifikasyon parçaları üzerinden RYO kisvesi altına sokulması yetmiyormuş gibi, temelleri çok oyunculu olarak hazırlanmış oyun tek kişiyi de boşta bırakmamak için umarım özüne ters uygulamalara girişmez. Ki bunu tek kişilik oyunların hayranı, çok oyunculu sistemlere genellikle katlanamayan biri söylüyor. Ubisoft ve pazarlama politikalarının biz oyunculara çektirdiklerini bilmeyen kalmadı şu hayatta.

Siz ve iki arkadaşınız, New York'u özgürleştirirken hepsi ilk günden karşınıza çıkmayacak üç büyük bölgeyi arşınlayacaksınız bu macerada. Brooklyn, Manhattan ve Queens şu ana kadar açıklanmış ana bölgeler ama bu yerlere metro tünelleri, kimi binaların içleri de ekleniyor tabii. Burada Ubisoft'un *Assassin's Creed*'de sırtlandığı lanetten bahsetmek gerekli ama. Devasalaşan açık dünya alanların, farklılık yaratacak bölgeler olmadığında çok donuk ve kendini tekrar eden bir oyun alanı sunduğunu biliyoruz artık. *AC* serisinde şehir boyutları büyüdükçe bundan etkilenmek yerine bir yerden bir yere koşmaktan sıkıldığımız da bir gerçek. Daha fazla iç mekân, daha fazla karakteri olan alan talep ediyoruz oyuncular olarak. Bunun en azından bir kısmını dikkate almış Ubisoft Massive ve oyunun haritası başlarda "bayağı büyük" olarak betimlenirken geliştirici ekip alan daraltmasına gitmiş. Çünkü *The Division*'da herhangi bir araç yok, yani oyunu büyük ölçekte (kesinlik konuşulmuyor daha) tabanvay tüke-

KİM KİME SIKIYOR?

Kötüler VS *İyiler*

Kötüler

The Division'da üç ana düşman sınıfı var, tabii bunlara rakip oyuncular dahil değil:

THUGS: Genel suçlular diyebiliriz bu arkadaşlar için. Ortalık karışınca, bundan çıkar sağlamak için bir araya gelen irili ufaklı hırsızlar, kapkaççılar.

RIKERS: Rikers Ada-sı'ndaki hapishaneden kaçmış olan suçlular. Eski çetelerin parçası olan bu karakterler biraz daha zorlu tabii.

CLEANERS: Oyunun en ilginç ekibi şimdilik. Hastalık yüzünden dünyadaki her şeyin yakılması gerektiğine inanan, canlı/cansız her şeye alev makinesiyle cevap veren sevimli dostlar.

İyiler

Bizim savaştığımız ekibin yanında başkaları da New York'u önemsiyor The Division'da:

DIVISION AJANLARI: Bizler bu takımdanız işte. Hükümetin yetiştirdiği "uyuyan ajanlar" olarak zamanı geldiğinde düzeni sağlamak için görev başına geçiyoruz.

CERA: Tümüyle kurgusal, The Catastrophic Emergency Response Agency'nin kısaltması olan CERA, The Division'ın en bilinen yapısı.

JTF: Joint Task Force'un kısaltması olan JTF, bizdeki AKS'nin karşılığı gibi. İtfaiye, polis, ambulans gibi hizmetlerin tek çatı altında olduğu, bizimle birlikte şehirde her işe koşan, çoğunlukla da savaşan bir diğer grup.

Tümüyle kış temasında olsa da meteorolojinin boş durmadığı bir oyun olacak The Division.



HANİMİŞ COMPANION APP?

The Division'ın ilk açıklandığı zamanlarda işin heyecan yaratan bir tarafı daha vardı: Tablet oynanışı. Arkadaşlarınız oyuna shooter tarafından girmişken siz eğer evden uzaktaysanız tabletinizle destek birimi olarak gelebiliyordunuz. Drone olduğunuz, düşmanları işaretlemek ya da ufak katkılarda bulunmak olarak özetleyeceğimiz bu oynanış ne yazık ki rafa kalktı. "Klasik Ubisoft işte" diyebilir, verilen sözlerin tutulmamasından dem vurabilirsiniz. "Elçiye zeval olmaz" diyerek iptal sebebinin "dengesizlik yaratıyor" olarak gösterildiğini de ekleyeyim.





Başta dört kişi olarak açıklanan ekipler artık üç kişilik. Ama tek kişi oynamak isterseniz de The Division'da şansınız var.

teceğiz. Bunun da çok uçarı mesafelere uzatılması oyuncuyu yoracağından, çıkış gününde sadece Manhattan bulunacak. Ama geliştiriciler, Manhattan'ın birkaç sokak eksik de olsa bire bir aktardığını da ekliyorlar.

SİLAHIN VE SINIFIN

The Division'da oynadığınız üç kişilik ekip, başlarda söylediğim gibi birbirine sırtını dayayan oyunculardan oluşuyor. Oyunda sınıflar olmasa da görev dağılımı var. Tank, Damage ve Support rolleri kendilerini gösteriyor olsa da sınırlayıcı değiller. Bir başka falsolu cümle daha. Asıl anlatmak istedikleri, her oyuncunun iki ana ekipmanını, bir tabancasını ve becerilerini istediği gibi değiştirip kendisini şekillendirebildiği. Zaten oyun, rol yapmada bu kişiselleştirmeye güveniyor. Ama öyle bir duyuluyor ki bu söz, yine Ubisoft altını dolduramayacağı sözler veriyor sanki. Neyse ki yetenek (skill) ve becerilerle (perk) sağlam özgürlüğe sahibiz. Hatırlayın lütfen, *The Division* bir RYO ne de olsa (her seferinde gözlerimi deviriyorum bu lafı hatırladıkça).

Yeteneklerimiz, oyun içerisinde değiştirebildiğimiz özellikler. Destek olarak iyileştirici bir gaz bombası atmak ya da ekibe yardım için bir

> *Etrafı yakıp yıkmak için değil, bu sefer düzeni sağlayıp yardım etmek için silah çekiyoruz.*

turret kurmak bu kategoride yani. Üç ana ağaca göre değişen (Medic, Tech, Security) yetenekler kullanıldıklarında şarj evresine giriyorlar, şarj olduklarında tekrar kullanılabiliyorlar.

Beceriler ise görevlerle açtığınız, elinizdeki puanları dağıttığınız ve artı değerlerini topladığınız bir sistem. Son olarak birer bonus gibi algılanabilecek talent mevzusu var, bunlar da şartları yerine getirdiğinizde kısa bir süreliğine karakterinize ek özellik sağlayan dört adet seçilebilir ciciden ibaret. Örneğin canı tam olan bir düşmanı kafadan vurup indirirseniz, 10 saniyeliğine kafadan vuruş zararınıza %25 ekliyorsunuz. Böylelikle daha zor düşmanlar için kendinizi güçlendirmiş oluyorsunuz.

Benzer bir kişiselleştirme silahlarınız için de geçerli. Ubisoft Massive ekibinin söylediği üzere isterseniz düşmanları uzaktan avlayan bir keskin nişancı, isterseniz de yakınlarına girip pompalı tüfekle canlarına okuyan bir savaşçı olabilirsiniz. Şu ana kadar açıklanmış altı silah kategorisi bulunmakta. Bunlar sırayla Pistol, Shotgun, SMG, Assault Rifle, DMR ve LMG. İlk dördüne birçok aksiyon oyunundan alışkın olsanız da DMR ve LMG'yi açmak lazım biraz. DMR, Designated Marksman Rifle'ın kısaltması ve uzun menzilli, düşük mermi kapasiteli silahları tanımlıyor. Yine orta mesafede işe yarayacak tüfeklere ev sahipliği yapsa da asıl parladığı nokta keskin nişancı tüfekleri. LMG ise Light Machine Gun ve mermi kusma görevini üstleniyor oyunda. Yüksek mermi kapasitesi, düşük isabet oranı ile koruma ateşi açmak için ideal bir silah kategorisi. Tüm bu kategorilerde bolca modlama seçeneğinden ve bunların silahlara etkisinden bahsediliyor. Her bir modifiyenin silahta bir karşılığı olacak gibi (tabii boyaları yok sayıyorum), o nedenle gücünüz biraz da bu modifiyelere bağlı olacak.

DÜŞMAN, AYNADAKİ YANSIMAMIZ MIDIR?

Tüm bu aksiyona üçüncü kişi kamerasından ve genelde siper arkalarında saklanarak giriyoruz *The Division*'da. Ay sonunda gerçekleşen





Burada gördüğünüz birçok efekt rafa kalktı ne yazık ki, ama oyun görsel anlamda kendine geldi biraz.

betada da gördüm ki, oyun elini yüzünü bayağı toplamış. Gamescom'dan beri açıktan kalan oyuncunun dayağını güzel yediğinden bahsediyordum ve durum az çok aynı. Çoğunlukla siper arkasında kalmalısınız, açıkta olduğunuzda düşmeniz olası. Birisi gelip kurtarana kadar düşmanlar sizi vurmaya devam ediyor, o nedenle hem geleni tehlikeye atıyorsunuz hem de büyük ihtimalle destek görmeden hayata gözleri yumuyorsunuz. Silahların vuruş hissi ve farklı kategorilerin farklı kullanım alanları olması hakkını veriyor. Bir çifte atar ile düşmanı yakından sağlam sarsabiliyorsunuz ama mesafe biraz açıldı mı işe yaramaz oluyor. Atmosferi bozan tek büyük sorunsa düşmanların mermi süngeri olması. Yani bir insana üç şarjör boşaltmak biraz atmosferi baltalıyor diyebilirim.

Diğer mevzu ise, oyunun "endgame" içeriği. Dark Zone, yani oyunun en sağlam silahlarının bulunduğu ama aynı zamanda farklı oyuncu takımlarının birbirileriyle kapıştığı mod "endgame" içeriği olarak sunuluyor şimdilik. Oyuncular Dark Zone'a adım atmadan önce kendi "instance"larında bulunuyorlar. Başka bir takımla karşılaşma ihtimaliniz yok yani. Dark Zone ise, Manhattan'ın ortasında bulunan ve zamanında insanları tedavi etmek için hükümetin en sağlam ekipmanları yığdığı ama sonra şehir kontrolden çıkınca mecburen terk ettiği bir alan. PvP temelli olmanın yanında zorlu düşmanlara da ev sahipliği yapan Dark Zone, görünüşe göre oyunun son etkinlik alanı. 2015 sonunda IGN'le yapılan bir röportaj, herhangi bir dungeon ya da raid içeriğinin olmadığını gösterdi ki oyuncular bir noktadan sonra "ne yapacağız ki biz?" sorusunu soracaklar gibi geliyor bana. Bu da beni korkutuyor, çünkü genele baktığınızda bir Ubisoft klişesiyle daha karşılaşıyorsunuz. Teması düzgün tutulan, oynanış mekanikleri de kotarılan ama sonu yine getirilemeyen bir proje olabilir *The Division*. İlk E3 videosunda gösterilen o harika sahnelerden sonra grafikleri geriye gitti mesela, hatta benim Gamescom'da gördüğüm hali gerçekten hayal kırıklığını körüklüyordu. Şimdiyse işler biraz daha yolunda ama kırılan camlar, ışığı emen duman; kısaca atmosferi oluşturan birçok görsel element yok artık. Benzer şekilde DX12 ve dünyamıza getirecekleri de oyunda bulunmuyor, ne de olsa PC'ye olan aktarımı bir anket sonucunda kesinleşti. Yola çıktığında konsollara özel planlanmıştı *The Division*.

Mart ayının başlarında kendisiyle karşılaşacağız ve umarım ki bu karşılaşma beklediğimizden daha eğlenceli olur. *The Divison*'ı ilk gördüğüm andan itibaren yarattığı tema ve sorumluluk sahibi karakter düşüncesi sebebiyle etkilenmiştim. Şüpheler elbet var, ne de olsa çıkan hiçbir AAA oyun utanılacak falsoları olmadan gelmiyor karşımıza artık. Ama *The Division*'a, belki de sonunda fena halde pişman olacak olsam bile bir şans vermek istiyorum. Haydi be Ubisoft Massive, utandırma şu çocuğu. Lütfen...

DESTINY ESİNTİLERİ

The Division, her ne kadar kamera perspektifi farklı olsa da Destiny ile karşılaştırılıyor çokça. Sonuçta yine elimizde çok oyunculu bir deneyim var ve mekaniklerden silah görev sistemine, benzerlik birçok noktaya daha yayılıyor. Ama Destiny'nin aksine The Division şimdilik PvP temelli Dark Zone üzerinden oyunu sürdürmeye çalışacak. İşe yarar mı, pek sanmıyorum.



Tür: Çevrimiçi Aksiyon **Yapım:** Ubisoft Massive **Dağıtım:** Ubisoft **Platform:** PC, PS4, Xbox One **Çıkış Tarihi:** 8 Mart 2016





RIOT'DAN 500 RP DEĞERİNDE KOD SİZİ BEKLİYOR!

Oyuncu sayısı bakımından dünyanın en büyük oyunu konumunda League of Legends. Diğer yandan Türkiye'de bir ofis açacak, yayıncılık faaliyetlerini de yerel iş gücünü kullanarak yapacak kadar da "içimizden" bir firmanın ürünü. Birlikte Oyungezer Özel: League of Legends projesine de imza attığımız Riot Games, 100. sayımızı da unutmadı ve basılı dergide 7,5 TL değerinde 500 RP hediye ediyor! Unutmayın, bu kod sadece TR sunucuları için geçerli. EU-WEST'te kullanamazsınız.

RP KODU NASIL KULLANILIR?

1



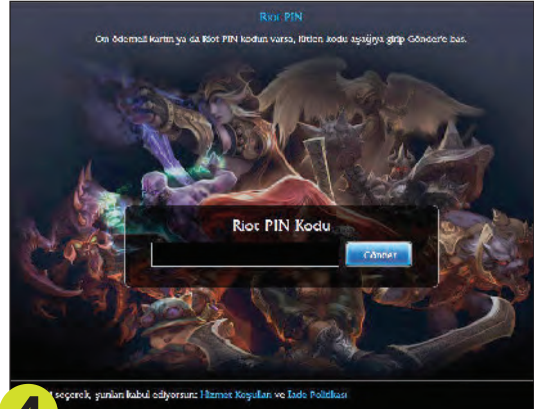
1. Öncelikle web tarayıcınızdan **oyungezer.com.tr/100** adresine girin. Karşınıza gelen sitede League of Legends logosuna tıklayın.
3. Formu eksiksiz şekilde doldurun. Kodunuz, derginin 3. sayfasında ve LOL ile gösterilen. E-posta adresiniz çok önemli!
4. Kodunuz geldikten sonra Riot Games Sistemi'ne girin. RP Satın Al sekmesine tıklayın.
5. Gelen menüden Riot PIN sekmesine tıklayıp RP kodunuzu aktifleştirin.



2



3



4

Kodunuzla ilgili yardım almak için http://oyungezer.com.tr/lolyardim adresine girebilirsiniz.

Oyungezer

OYUNGEZER 100. SAYI HEDİYELERİ

HEPSİNİ BİRLEŞTİRECEK TEK KOD!

Gerçekten de 100 koca ayı devirdik, vay be! Bağımsız bir dergi olarak yüz ay boyunca siz okurlarımızın desteğini her zaman hissettik. Dolayısıyla, herhalde bu önemli ayı sizlere teşekkür hediyelerimizi sunmadan geçeceğimizi düşünmüyordunuz, öyle değil mi? Size güzel sürprizlerle dolu, hoşunuza gidecek bir sepet hazırladık basılı dergimizde. Sonraki sayfalarda hediyeleri göreceksiniz. Ama tüm hediyelerinizin kodları tek bir yerde sizleri bekliyor. Kodlarınıza ulaşmak ise çok kolay!

OGZ KODU NASIL KULLANILIR?

1. Öncelikle web tarayıcınızdan **oyungezer.com.tr/100** adresine giriyorsunuz. Karşınıza gelen sitede sağda kanepesinde oyun oynayan Goyun'a, yani Oyungezer Hediyeler linkine tıklıyorsunuz.
2. Açılan ekrandaki bilgileri dolduruyorsunuz. Oyungezer kodunuz derginin 3. sayfasında, OGZ ile gösterilen. Ayrıca e-posta adresiniz çok önemli. Kodlarınız e-posta adresinize gelecek, o nedenle muhakkak kullandığınız bir adresi girin!
3. İşte bu kadar! Kodlar 1 (bir) iş günü içerisinde sizlere ulaştırılacak. Sonrasında her bir kodu, sonraki sayfalardaki talimatları izleyerek kullanabileceksiniz.

1

Oyungezer 100. Sayı Özel

Lütfen girmek istediğiniz kod türünü seçiniz.

LEAGUE OF LEGENDS

Oyungezer HEDİYELER

2

Kod

E-posta

Oyun kodlarınız, bu e-posta adresine gönderilecektir!

E-posta (tekrar)

Mesajınız

Ben robot değilim

Gönder

3

LOL KODU: MMMM-MMMM-MMMM

OGZ KODU: MMMM-MMMM-MMMM

Unutmayın, kodlarınızın son kullanma tarihi 15 Mart 2016. "Sonra kullanırım" demeyin, hediyeleriniz zaman aşımına uğramasın!



BUNDLE STARS İLE 5 TAM SÜRÜM OYUN

Bu ay yüzüncü sayıya ulaşmış olmamızın mutluluğunu yaşamaktayız ve dergimizin yanında karınca kararınca birkaç ufak hediye vererek bu sayıyı daha da özel hale getirmeye çalıştığımızı şüphesiz fark etmişsinizdir. Basılı dergide verdiğimiz hediyelerin en göze çarpanlarından biri de elbette ki **Bundle Stars** aracılığıyla sunduğumuz 5 tam sürüm oyun.

Bu oyunların neler olduğuna yakın mesafelerde gözünüze çarpacak olan kutucuklarda hafiften değindik. Ama Bundle Stars'a yabancı okurlarımız olabileceğini de düşünerek PC oyuncuları için bu gözden kaçırılmaması gereken sitenin ne olduğunu da kısaca anlatmakta fayda var.

Bundle Stars 90'lardan beri faaliyetini sürdüren Focus Multimedia şirketinin bir projesi. 2012'de açılan Bundle Stars'ın odağı, adından da anlaşılabileceği üzere, içlerinde çok sayıda oyun olan paketler. Peki bir oyuncu neden bu paketleri, yani bundle'ları almak ister?

Öncelikli sebep elbette ki oyunların ucuza gelmesi. Örneğin bu yazının yazıldığı sırada Mortal Kombat X: Brutality Bundle isminde bir paket satıştaydı. Pakete Mortal Kombat X oyununun yanı sıra oyunun çoğu ek içeriği de dâhil ve bütün bu seti Steam'den satın almaya kalktığınızda üç aşağı beş yukarı 230 TL gibi bir fiyata geliyor. Brutality Bundle ise 22 Dolar, yani yaklaşık 66 TL. Yani bir oyunla bağınız güçlüyse ve ana oyunun ötesine geçmek istiyorsanız, DLC'lerle sunulan ek içerikler sizin için önemliyse bu DLC'leri tek tek almak yerine bu tip bundle'ları takip edip onlara yönelmek genellikle son derece kazançlı bir yoldur. Ve tabii Mortal Kombat X'in, Steam'de kendi başına 89 TL olduğunu ama Bundle Stars'taki ana oyunu da içeren bu geniş çaplı Brutality Bundle'ın komple 66 TL olduğunu da göz ardı etmemek gerek.

Bundle Stars'ın sunduğu paketlerin arasında küçümsenmemesi gereken, kaliteli bağımsız yapımların olduğu paketler de olabiliyor, Brutality Bundle gibi AAA yapımlar sunanlar da. Anlaşmalı oldukları yayıncılar arasında Bethesda, Warner Bros., Paradox, Atari, Codemasters, Team 17, Nordic Games gibi yığınla büyük isim var ve bu yayıncıların son derece tanıdık oyunlarını Bundle Stars'ta zaman zaman cidden çok uygun fiyatlara görebilmeniz mümkün.

Ama bu tip bundle'lar kadar çok sayıda farklı oyun sunan bundle'lar da oyuncular için değerli bir yerde ki bizim bu ay hediye ettiğimiz bundle da bu kategoriye giriyor.

Şüphesiz ekonomik avantaj konusu yine burada da geçerli. Mesela yine bu yazının yazıldığı sırada satışta olan Tribes Bundle isminde 8 oyunu bir arada sunan bir paket vardı. 8 oyunu ayrı ayrı Steam'den aldığınızda yaklaşık 114 TL gibi bir toplama geliyor ancak Tribes Bundle'ın fiyatı 2 Dolar yani yaklaşık 6 TL idi. Aşağı yukarı %95'lik bir indirimden bahsediyoruz ki sitede bu indirim oranı %98'lere bile çıkabiliyor.



VERTICAL DROP HEROES HD

RYO, platform ve roguelike türlerini bir araya getiren, tekrar oynanabilirliği çok yüksek bir yapım Vertical Drop Heroes HD. Rogue Galaxy'i andırıyor ancak hem kendine özgü bir tat vermeyi başarıyor hem de onun kadar zorlayıcı değil. Rastgele oluşan dikey bölümlerde aşağı doğru yol alıp hazineler topluyor, düşmanlarla savaşıyor, en sonunda bölümün boss'unu alt edip diğer bölüme geçiyorsunuz. Açabildiğiniz sayısız yetenek ile her seferinde farklı tarzda bir karakterle oynamanız mümkün. Arada "açıp 10-15 dakikalık keyifli bir şeyler oynayayım" diyorsanız elinizin Vertical Drop Heroes HD'ye doğru yönelmesine alışın. Hele yanınızda birlikte oynayacağınız bir arkadaşınız varsa yeni bağımlılığınız olabilir.

PRESSURE

Bir yarışın içinde olduğunuz ama yarış oyunu kategorisine kolay kolay sokulamayacak bir yapım Pressure. Biraz Mario Kart'a benzetebilirsiniz ama hem oynanış hem de genel his olarak son derece kendine has bir yapım. Yalnızca normal parçalarını modifiye etmekle kalmadığımız, üzerine bir sürü silah da yükleyebildiğimiz aracımızla bir taraftan diğer araçları saf dışı bırakmaya çalışıyoruz, bir taraftan da platform öğeleriyle dolu pistlerde yolda kaçmaya çalışıyoruz. Bütün bunları yaparken de bir baskı-metremiz var (pressure = baskı) ve çeşitli atraksiyonlara girerek bu barın aşağılara düşmesini engellemeye uğraşıyoruz. Kısaca söylemek gerekirse Pressure yoğun ve bol heyecanlı, farklı bir yarış-savaş oyunu.





EAST INDIA COMPANY

East India Company, deniz savaşlarının ve ticaretin eşit derecede önemli olduğu bir gerçek zamanlı strateji. Sömürgeler döneminde Britanya, Fransa, Portekiz gibi güçlü Avrupa devletlerinden birini seçiyoruz ve Hindistan'da seçtiğimiz ülkeye kazanç sağlayacak bir ekonomik sistem kurmaya çalışıyoruz. Elbette rakibimiz olan ülkeler de aynı amaç için çabalıyor ve çıkarlar kesiştiği anda son derece şık bir görselliğe sahip deniz savaşlarına girişiyoruz. Eğer sadece savaşa odaklanan strateji oyunlarını sevmiyorsanız veya bu tip oyunlara alternatif arıyorsanız, ancak Anno, Europa Universalis gibi yapımların detay seviyesi de sizi çekmiyorsa, iki türü dengeleyen East India Company aradığınız oyun olabilir.

"Bağımsız (indie) yapım" dendiğinde burun kıvıran çok oyuncu var maalesef. Oyungezer her ne kadar farklı zevklere ve yatkınlıklara sahip yazarların bir araya gelmesinden oluşan bir dergiyse de hepimiz bağımsız oyunlar hakkında ortak bir tanımda birleşiyoruz: "bir yayıncıdan bağımsız bir şekilde, özgürce, yapımcısının bütün vizyonunu ortaya koyarak geliştirdiği, özgün yapımlar." Bu yapımlar her zaman başarılı olamıyor elbette ancak başarı oranı oyuncuların genelinin düşündüğünden çok daha yüksek. Karşınıza çıkan bağımsız yapımların inceleme notlarına veya Steam incelemelerine göz attığınızda bu önermenin doğruluğunu fark edeceksinizdir.

Kısacası hem bizim bu ay hediye ettiğimiz bundle, hem de Bundle Stars'ta karşınıza çıkacak bağımsız yapımlardan oluşan bundle'lar belki ismine aşina olmadığınız oyunlardan oluşacak ancak bu oyunların birçoğu şans verilmeyi bekleyen, gerçekten değerli ve özenilerek hazırlanmış yapımlar. Denemek için girdiğinizde olası önyargılarınızı yıkacak ve size muhteşem saatler geçirecek nice oyun var aralarında.

Ancak bundle kültürünün size iyi vakit geçireceğiniz kaliteli yapımlar sunmak dışında göz ardı edilmemesi gereken farklı yönleri de var. Örneğin biz oyuncular, her zaman itiraf etmeksek de, gönlümüz kadar gözümüz de doysun isteyen varlıklarız. Arşivcilik gibi bir huyumuz var. Steam kütüphanemizi açtığımızda uzayıp giden bir oyun listemizin olması, arada sırada açıp gülümseyerek o listeye göz gezdirmek bizim için tuhaf ve vazgeçilmez bir huy. İndirim dönemlerinde oynamama ihtimalimizin yüksek olduğu bir sürü oyunu satın alıp arşivimize ekleme sebebimiz bu değil de nedir?

İşte bundle dünyası bu konuda da müthiş fırsatlarla dolu. Yani 2 Dolar'a 8 oyun alıp kütüphanesine eklemeyi kim istemez ki? Yani belki o oyunlardan birini veya birkaçını bir gün oynayıp harika zaman geçireceğiz, ama bir taraftan belki de geçirmeyeceğiz. Sırf arşiv zenginleştirmek adına yüzlerce Dolar harcamak belki lüks bir zevk olabilirdi ama sırf arşiv zenginleştirmek adına harcanacak 2 Dolar da asla cüzdanı sızlatacak bir miktar değil şüphesiz.

Ha tabii Steam oyunculuğunun daha da içerisine girmiş, kartlar toplayan ve/veya satan arkadaşlar için bundle kültürünün ne derece önemli olduğunu söylemeye gerek olmasa gerek. Edindiğiniz oyunlara 15-20 dakika civarı göz atıp kartlar kazanmak, bu kartları arşivlemek veya Steam'de irili ufaklı fiyatlara satmak her zaman iyi bir seçenektir. Son derece düşük fiyatlara edinilen bundle'lardan bir de üstüne kâr etmek her zaman mümkün.

Kısacası bundle kültürü büyük reklamları dönmese de getirdiği avantajlar sayesinde oyuncular arasında hızla yaygınlaşan bir kültür ve Bundle Stars gibi siteleri takip eden oyuncuların cüzdanlarının şişkin, Steam'deki oyun arşivlerinin ise geniş olduğu gerçeğini unutmamak gerek.



MURDER MINERS

Murder Miners inanılmaz bir içerik zenginliği sunan, multiplayer odaklı bir FPS. Minecraft'ın oyun dünyasına sevdirdiği küp küp grafik tarzını Halo serisinden esinlenen sağlam bir oynanışla birleştiriyor. Klasikleşmiş deathmatch, capture the flag gibi modlara girişebileceğiniz gibi örneğin 30 kişilik, bir tarafın korunak yaptığı bir tarafın da bu korunakları yıkarak rakibe saldırdığı zombi istilası gibi son derece orijinal modlarla da haşır neşir olabilirsiniz. Kendi haritalarınızı vs. yapmak ve diğer oyuncuların hazırladığı haritaları denemek de elinizde ki CoD, Halo gibi ünlü FPS'lerdeki ünlü haritaları oyuna aktaran çok sayıda oyuncu mevcut. Yine de eğer oynanış keyifli olmasaydı bu içeriklerin hiçbiri önemli olmazdı ve Murder Miners bu konuda büyük övgüler alan bir yapım. Grafik tarzı nedeniyle sıkı bir multiplayer FPS hissi alamayacağınızı düşünüyorsanız çok yanılıyorsunuz.



X-BLADES

Ya çok sevilen ya da nefret edilen oyunlar vardır ya, X-Blades onlardan biri. Kendisi üçüncü şahıs kamerasından oynanan hızlı bir aksiyon. Tür olarak Devil May Cry ve God of War gibi serileri andırıyor. Elbette ki prodüksiyon kalitesi olarak bu yapımlar çapında bir şey beklerseniz hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz ancak aradığınız şey stilize, akıcı ve sıkı bir aksiyon oyunuysa X-Blades size aradığınızı fazlasıyla verecektir. Yakın mesafeli ve menzilli silahları bir arada kullandığınız, üzerine arada bir büyülerinize de başvurduğunuz oyunda hiç fena olmayan RYO esintileri de var. Cel-shade / anime tarzı görselliğini ve harika müziklerini de not etmeden geçmeyelim.



Bundle Stars

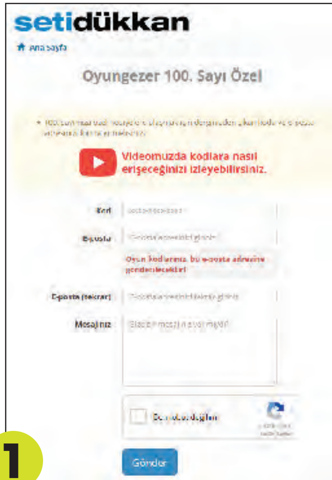


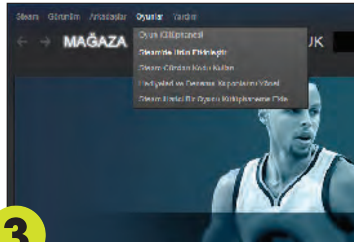
BUNDLE STARS'TAN 5 TAM SÜRÜM OYUN!

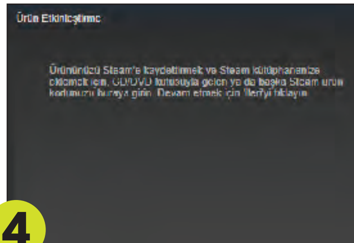
%98'e varan avantajlar sunan bundle paketleriyle meşhur Bundle Stars'ın desteğiyle dergimizin basılı halinde sizlere tam 5 adet tam sürüm oyun hediye ediyoruz!

- Vertical Drop Heroes HD - Co-op oynanışı müthiş keyifli, kendine has bir platform-roguelike.
- Murder Miners - Sayısız oyun modu ve sapasağlam oynanış mekanikleri sunan bir multiplayer-FPS.
- X-Blades - Son derece hızlı ve son derece akıcı bir üçüncü şahıs aksiyon oyunu.
- Pressure - Aynı anda hem yolda kalmaya hem de rakiplere saldırmaya odaklandığınız farklı bir yarış oyunu.
- East India Company - Ticarete ve deniz savaşlarına eğilen, sömürgeler döneminde geçen derin bir strateji.

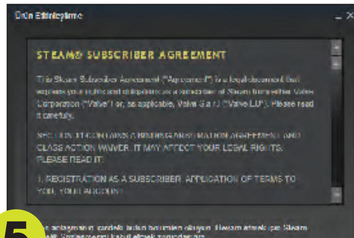
KOD NASIL KULLANILIR?



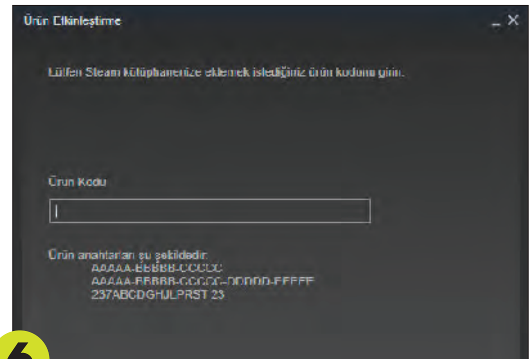








1. Derginizin içinden çıkan Oyungezer kodunu **oyungezer.com.tr/100** adresine girin ve Steam kodlarınızı elde edin. Her bir oyun için bir tane, yani toplamda 5 tane Steam kodunuz olacak.
2. Steam uygulamasını açarak hesabınıza giriş yapın (eğer uygulama bilgisayarınızda kurulu değilse veya hesabınız yoksa store.steampowered.com adresinden uygulamayı indirebilir, uygulamayı açtığınızda da yeni hesap oluşturabilirsiniz)
3. Üst kısımdaki menüdeki "Oyunlar" sekmesinin altındaki "Steam'de Ürün Etkinleştir" seçeneğine tıklayın.
4. Açılan pencerede "İleri" butonuna tıklayın.
5. Bir sonraki açılan sayfada "Kabul" butonuna tıklayın.
6. Karşınıza ürün kodunuzu girmeniz gereken alan çıkacak. 5 oyun kodunuzdan herhangi birini buraya girdiğinizde ve "İleri" butonuna tıkladığınızda oyununuz Steam kütüphanenize eklenmiş olacak. İyi oyunlar!





PLAYSTORE'DAN AAA OYUNLARDA %20 İNDİRİM!

Geniş oyun kataloğuyla, avantajlı fiyatlarıyla, sık sık yaptığı harika indirimlerle, Türk oyun yapımcılarına sunduğu olanaklarla ve Türk Telekom İnternet kullanıcılarına sunduğu taksit imkânıyla ülkemizdeki dijital oyun dünyasının en tercih edilen mağazalarından biri haline gelen Playstore, dergimizin basılı 100. sayısı ile birlikte büyük çaplı 12 oyundan istediğiniz birinde kullanabileceğiniz %20 oranında indirim kodu sunuyor. Bu oyunlar hangileri mi? FIFA 16, Grand Theft Auto V, Assassin's Creed: Syndicate, Far Cry: Primal, Mirror's Edge: Catalyst, Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2, Need for Speed, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Star Wars: Battlefront, Anno 2205, Mortal Kombat X, Street Fighter V!

KOD NASIL KULLANILIR?

1. Derginizin içinden çıkan promosyon kodunu **oyungezer.com.tr/100** adresine girin ve Playstore indirim kodunuzu elde edin.
2. playstore.com adresini ziyaret edin ve giriş yapın (veya üyeliğiniz yoksa üyelik oluşturun).
3. Yukarıda adı geçen oyunlardan istediğinizin sayfasına giderek sağ tarafta bulunan "Hemen Satın Al" butonuna tıklayın.

4. Açılacak olan sayfanın orta kısmında bulunan indirim kodu alanına kodunuzu girin ve "Tamam" butonuna tıklayın.
5. Böylece %20 oranındaki indiriminiz gerçekleşmiş olacak. İstediğiniz ödeme yöntemini kullanarak (ve isterseniz ödemeyi Türk Telekom İnternet faturanıza yansıtıp taksit seçeneklerinden de faydalanarak) alışverişinizi tamamlayabilirsiniz.



WARGAMING.NET

LET'S BATTLE



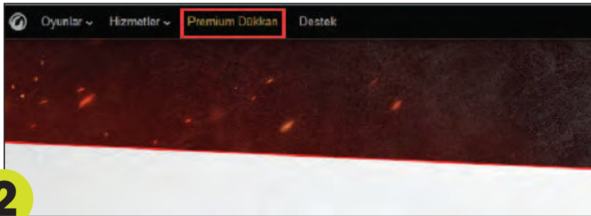
WORLDS OF TANKS'TEN BASILI DERGİDE MÜTHiŞ HEDiYELER

KOD NASIL KULLANILIR?

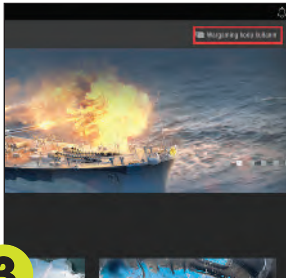
BONUS KODUNU KULLANMA

Oyungezer Hediyeler sayfasından aldığınız World of Tanks Bonus Kodu ile hâlihazırda sahip olduğunuz bir World of Tanks hesabında geçerli olmak üzere 3 gün Premium Hesap Süresi ve 1 Garaj Yeri kazanacaksınız. Premium Hesap ile savaşlarda kazandığınız Deneyim Puanı ve Para miktarı artacak. Böylelikle daha kısa sürede daha üst seviye tanklara ve donanımlara ulaşabileceksiniz.

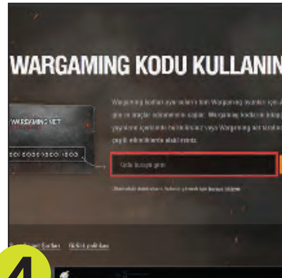
1. **eu.wargaming.net** adresine gidip hesabınıza giriş yapın.
2. Sayfanın sol üst tarafında yer alan Premium Dükkân butonuna tıklayın.
3. Açılan sayfada sağ yukarıda yer alan Wargaming kodu kullanın butonuna tıklayın.
4. Elinizdeki kodu sayfadaki ilgili alana BÜYÜK harflerle ve gerekli yerlerde tire kullanarak yazıp KULLAN butonuna basın.
5. Kod işlenene kadar bekleyin; içeriğin hesabınıza yüklenmesi biraz zaman alabilir.
6. İnsanlara saygılı olun ve eğlenmeye bakın!



2



3



4

DAVET KODUNU KULLANMA

Oyungezer Hediyeler sayfasından aldığınız World of Tanks Davet Kodu, Wargaming hesabı olmayan oyuncular için bir hoş geldiniz hediyesi. Oyungezer'in 100. sayısıyla birlikte hediye edilen World of Tanks Davet Kodu'nu kullanarak yeni bir Wargaming hesabı oluşturursanız oyuna girdiğinizde 3. seviye hafif sınıf Alman tankı Pz.Kpfw.T 15 ve fazladan 1 Garaj Yeri sizi bekliyor olacak!

1. İnternet tarayıcınızı açıp **eu.wargaming.net** adresine gidin.
2. Sayfanın sağ üst köşesindeki Hesap Oluştur butonuna tıklayın.
3. Üyelik bilgilerinizi girdikten sonra sayfadaki "Davet kodunuz mu var?" yazısına tıklayın.
4. Açılan satıra, elinizdeki davet kodunu BÜYÜK harflerle ve gerekli yerlerde tire kullanarak yazın.
5. Sayfanın altındaki Devam Et butonuna tıklayıp hesap oluşturma işleminizi tamamlayın.
6. Oyuna girip çılgınca eğlenin!

Eposta girin
Oyun içi isim belirleyin
oyun-içi şifrenizi belirleyin
Şifreyi onayla
Davet kodunuz mu var?
Eğer varsa Davet kodunu girin.
DEVAM ET »

2





KINGUIN, ŞUBAT AYINDA TÜRKÇE MAĞAZASIYLA ARTIK TÜRKiYE'DE!

Kinguin artık Türkiye'de! Oyungezer'in 100. sayısı vesilesiyle bunu Türkiyeli oyunculara bildiriyorlar. Şubat ayının ikinci yarısından itibaren aradığınız tüm oyunları ve her türlü dijital eşyayı kinguin.net/tr adresinden alabileceksiniz!

Kinguin.net dünyanın en büyük dijital oyun ve e-ticaret adreslerinden biri. Yani burada birçok insan dijital ürünleri alıp-satabiliyor. Bu oyun anahtarı olabilir, oyun içi eşya olabilir ya da bir yazılım olabilir. Böyle birçok alan olsa da Kinguin'in farkı popülerinden bağımsızına, CS:GO skin'lerinden Steam Cüzdanlarına, 15.000'den fazla ürünü oyunculara güvenli bir şekilde ve uygun fiyatlarla sunmak. Eğer en yeni AAA oyunları almaya niyetliyseniz, en iyi fiyat için doğru adrestesiniz! Elinizeki CS:GO skin'lerini ya da diğer Steam eşyalarınızı satmak istiyorsanız, adres yine belli.

Bunu yaparken de iade ve geri ödeme taahütlü tercihlerden faydalanıp sorun yaşama ihtimalinizi sıfıra indiren çözümlerden yararlanabilirsiniz. Ancak olur da danışmanız gerekirse Müşteri Destek, 7/24 Canlı Sohbet sistemi üzerinden Türkçe olarak sizlere yardımcı olacak.

Kinguin, Oyungezer'in 100. sayısı'nı kutlamak adına siz okurlara bir hediye paketi hazırladı. Bu paketin içerisinde şansınıza ne çıkarsa mantığında bir adet hediye CS:GO skin'i kazancaksınız. CS:GO'da oynayanlar bilir, kutudan her şeyin çıkma ihtimali vardır. Bu paketten hepsi sıfır StatTrak AK-47 Frontside Misty, StatTrak Desert Eagle Cobalt Distruption, Shadow Daggers Scorched ve Stat Trak P90 Asiimov gibi eşyalar kazanabileceksiniz. Bunlar dışında da hepsi yepyeni birçok popüler skin yine siz Oyungezer 100. sayı okurlarının olacak. Tek yapmanız gereken aşağıdaki adımları takip etmek.







KOD NASIL KULLANILIR?

1. Derginizin basılı halinden çıkan kodu **oyungezer.com.tr/100** adresine, güncel mail adresinizle girin. Mail adresinize bütün hediyelerin kodları gelecektır. Kinguin için aldığınız promocode'unuzu kullanmak için, yine mailde vereceğimiz linke tıkayın.
2. Linke tıkladığınızda sadece Oyungezer 100. sayı okurlarına özel hazırlanan siteye geleceksiniz. Burada ilk iş olarak Kinguin'e üye olun.
3. Üye olduktan sonra sayfada gördüğünüz "1 Random Skin Pack" ürünü sepete ekleyin

4. Ürünün teslim edileceği Steam adresinin "Trade URL"sini ilgili alana yapıştırın. Bunu yaparken Steam envanterinizin paylaşım ayarlarının açık olduğundan emin olun.
5. Sonrasında ödeme yapmadan önce "Promosyon Kodu" alanına mailinize gelen kodu girin. Böylelikle ürünün fiyatı 0.00'a düşecek. Süreci tamamlayın ve kodunuzun hesabınıza gönderilmesini bekleyin.

Kodun hesabınıza ulaşması 1 saat ile 1 gün arasında değişmektedir. Hemen gelmezse sabırlı olun. Geldiğinde paketi açın ve #Kinguindenhediye ile sosyal medyada paylaşın. Biz de merak ediyoruz, en sağlam ürünler kimlere çıkıyor diye. Tabii her gün bir sürü etkinlik ve giveaway gibi fırsatlardan haberdar olmak için Kinguin'i sosyal medyada takip etmeyi de unutmayın.









100 SAYININ HİKÂYESİ

Her ay başında tekrar açan bir çiçeğimiz var aslında bizim. Bir şekilde tam 100 aydır gözümüz gibi bakıyoruz bu çiçeğe. Üstelik, süreci aynıymış gibi gözükse de topladığımız yapraklar gösteriyor ki her birinde başka bir hikâye saklı. Bu 100 ayda sadece Oyungezer değil, aynı zamanda oyun sektörü de değişti. Bizler değiştik, kimimiz ayrılırken beklenmedik yerlerden yeniler katıldı aramıza. Oyuncular değişti, ama en önemlisi siz okurlarımız değiştiniz. Bu dosya, bizi olduğu kadar sizi de anlatıyor. Çünkü her bir ay, sizlerin oyun dünyasındaki hatıralarını da gıdıklayacak türden. Buyurun, sizi açan yeni çiçeğimizin yapraklarını keşfetmeye alalım.

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR!



1 ilk kapışma...



göbekli tepe

Yıl 2304...

Bilim insanları dünya tarihinde görülmemiş bir keşfin eşiğindeler. Dünya'nın derinlerinden uzayın derinlerine kadar titreşimleri tarayan, kuantum işlemcileri ile gerçek zamanlı olarak analiz yapabilen Yankı Makinesi sayesinde, binlerce yıl öncesinden sesleri günümüze getirmeye hazırlanıyorlar. İnsanlık ilk defa atalarının sözlerine şahit olacak.

Yankı Makinesi'nin icadı ilk duyurulduğunda ilk olarak kimi dinlemek istediğimiz büyük bir soru işareti oldu. Fransızlar Joan of Arc'ın son sözlerini duymak için büyük bir kampanya başlattı, Amerika Kennedy suikastini açığa çıkarmak derdindeydi, Almanlar ise bu onurun Üçüncü Dünya Savaşı'nı sonlandıran Merkel ile Putin arasındaki büyük görüşmeye ışık tutmasını istiyordu. Ve şüphesiz bütün din adamları kendi peygamberlerinin sesini duymayı umuyordu.

Bilim insanları ise herkesi şaşırttı ve Yankı Makinesi'ni ilk deneme için Urfa'ya getirdiler. Nihayet tarihin en eski ve en büyük gizemi, insanlığın ilk mabedi olan Göbeklitepe'nin sırrı çözülecekti. İşte insanlığın en büyük mucidi sahnede! Bakalım 333. doğum gününde Elon Musk neler söyleyecek:

"İnsanlık... Kardeşlerim... Bugün teknolojinin en büyük icadı, teknolojinin kuşkusuz zirvesi Yankı Makinesi, dünyanın en eski sırrını ortaya çıkaracak. Bugün üzerinde durduğumuz bu kutsal tepe, sadece dünyanın en eski dinini veya mabedini değil, Taş Devri'nden çıkışımızı, uygarlığın başlangıcını, insanlığın hayvanlara ve doğaya karşı kurduğu ilk üstünlüğü temsil ediyor.

Bugün insanlığın sahip olduğu her şeyin temelleri bu tepede atıldı. Yüzlerce yıldır bilim insanlarımız bu temellerin kodunu çözmeye çalışıyor. Atalarımız bu devasa yapıyı neden inşa etti? Bu odalar neyi simgeliyor? Niçin her odanın ortasında T harfine benzer obeliskler var? Bu dev obeliskler ilk çarmıhlar mıydı, yoksa ilkel insanın inandığı tanrılar mı, belki de bu T harfleri ile kendilerini simgelediler... Bugüne kadar bilemedik. Ama en büyük sırrın, devasa T'lerin sırrını bugün atalarımızın kendisinden duyacağız. Ve Yankı Makinesi sayesinde o günden bugüne gelen bütün sırlar, kodlar ve tarih gün yüzüne çıkacak! *Alkışlar çığ gibi patlar* Şimdi sizi sessizliğe davet ediyorum, çünkü atalarımızın konuşma zamanı".

Sessizliğin ortasında hoparlörler hafifçe uğuldamaya başlar... İki Taş Devri insanının tartışması belli belirsiz kalabalığı sarar.

Zinon: Dauş.. Dauş geldi… Daşı goy goy goy…
Dubek: Hömen imne imne… ganara cüh cüh…
…
…
Dubek: Cühme… uzuhu beke uzuhu beke
Zinon: Uzuh gelmo hep T gelo
Dubek: Yüne T gel mi?
Zinon: Odudmadı… gabiletcez gabiletcez… goma öle
Dubek: Du da du da.. uzuh gelce… bilyo uzuh gelce
Zinon: Uzuh davuh mu gelce?
Dubek: Ne davuh saski dauş gelyo dauş
Zinon: Davuh?
Dubek: Dauş! Kafaa düşe
Zinon: Uzuh bekleem beaaa! Gelmo!
Dubek: Baama ban baama…
Azına sopa goru
Zinon: Uzuh yoh yoh yoh! Kime sopa goru kafaa kırık!
Dubek: Söni kafaa kırık uzuh yok oyuu boh
…
…
Zinon: Baha baha baha T gele gee
Dubek: Maaah hepi T hepi T olam…
T atmaa laaa
Zinon: Ben geli T de duymun kırık kafaa
Dubek: Kırık dem bana!
Zinon: T geliii yan yan
Dubek: Üüühüüü yan oyun bito
Zinon: Yine yan yine yan senden yan kırık kafaa
Dubek: Oyuu san oyuu sana… kırık kafaaa!
…
Zinon: Yen oyuu yapam?
Dubek: Ehaddi yen oyuu ehaddi… amam uzuh bek uzuh beke taam
Zinon: Uzuh gelme T geli oyuu yan. Dauş daşa oyun kurkak
Dubek: Ne daşa bana! Dauş al san!
Zinon: Hep ben aluom dauş sen oyuu yandır yandır
Dubek: Ne oyuu san ne oyuu san… küsüküsü… mah
Zinon: Ben küsüküsü bah kırık kafaa
Dubek: Kırık kafaaa dama laaa!!!!

Hoparlörler sessizliğe gömülürken Elon Musk'ın derin yutkunması duyulur önce ve ardından… "Bu neee! Bu muydu bulduğunuz büyük sır? Hani oğlum mabet?! Seksen milyar doları ben iki tane mankafanın Tetris oynamasını dinlemek için mi harcadım! Tetris'ten mi çıktı be uygarlık! Toplayın lan makinenizi, yapacağınız işe ben! Kovdum lan hepinizi! Hepinizi kovdum!"





ARALIK 2007

2 THE WITCHER:
GERHALT MI? H YOK MU?

Oyungezer'in henüz ikinci sayısı. The Witcher diye bir oyunun demosunu vermişler DVD'de. Tam bir RYO hastası olduğumdan hemen kurup balıklama daldım maceraya. Ama... meh! Pek iyi değil mi ne? Beyaz saçlı bir eleman, klasik bir hafızasını kaybetme vakası, yine kılıçlar ve canavarlar falan... Hmmm...

İlk bölümü tamamladıktan sonra Kaer Morhen'den çıkıp ilk köye yollanıyorum ufaktan. Bir din adamı, bir muhafız kaptanı ve zengin bir tüccar benden köyün cadısını öldürmemi istiyor. Klişe bir görev... Yüzümde keyifsiz bir ifade, içimde bir sıkıntı. "Sıradan bir RYO daha" diyorum başıma geleceklerden habersiz.

Derken... birdenbire karakterlerin içyüzü çıkıveriyor ortaya. Din adamının yobazlığı, muhafız kaptanının ırz düşmanı çıkışı, cadının kendini korumak adına hareket edişi... Hiçbiri masum değil, hepsi alabildiğine gri, alabildiğine gerçekçi... Herkes kendi çıkarı için hareket ediyor. Ve ben, tüm bu "insanların" arasındaki "duygusuz" bir mutant olarak doğru olanı yapmaya çalışıyorum, Geralt rolünde. İlk defa bir oyunda kötünün iyisini seçmeye mecbur bırakılıyorum ve bu bana muazzam bir keyif veriyor. Witcher da o andan itibaren bir efsane olup çıkıveriyor zaten, bir daha hayatlarımızdan çıkmamacasına... -**İhsan T.**



3

OGZ LEJYONERLERİ MEŞHUR MERDİVEN FOTOĞRAFINI AION'A TAŞIDI.

KASIM 2009

AION:
BİZİ LEJYONER YAPAN OYUN

Ufuktaki oyunlar konusunda birbirimizi gaza getirmekte fena değiliz. Çıkmasına daha üç beş ay varsa her oyun için birlikte oynama planı yapabiliyoruz. Türü de fark etmez, ister Singstar olsun ister Silent Hill, ister Fallout… Fakat o gün gelip de oyun çıktığında genelde en hevesliler diğerlerini bekleyemeyecek kadar sabırsız oluyor, daha az gazlanmış olanlarınsa daima başka bir önceliği… Nihayetinde en güzel oyunlar bile birkaç kişinin kendi başına oynadığı, diğerlerinin de ya izlediği ya da öğle yemeğinde dinlediği birer macera olarak kalıyor. Çok istesek de ekibi toplayamıyoruz.

Aion işte bu kokuşmuş düzeni yıkan oyundu! (Sert girdik, hayırdır?) Sadece ofistekiler ve serbest yazarlar değil, Oyungezer forumundan iletişimde olduğumuz bir sürü okurumuz da bizle birlikte oyuna girdi ve Aion'un her şeyden önce çok güzel görünen dünyasında kanatlarını çırpma keyfini yaşadı.

Bir de guild gerekiyordu tabii bize, Aion diliyle söyleyeyim: Lejyon. Oyunu incelemeye hazırlarken bir yandan da daha fazla üye kaydedebilmek için lejyona seviye atlatmaya kastık. Yukarıda gördüğünüz fotoğrafta herkes yok ama Kasım'daki lejyoner sayımız 83'tü. Toplu fotoğraf çekimi sırasında yaşananlarsa, oyunun geri kalanına pek ilgi göstermemiş olanlarımız için bile yeterince eğlenceliydi. -**Serpil**



aion nasıl oynanmaz

Dedik ki "Arkadaşlar, ofisçe biraz oyun oynayalım, kafamızı gömüp çalışıyoruz hep, böyle atraksiyonlar iyi gelir". Herkes tamam dedi. Aion da yeni çıkmış, herkeste bir gaz, o kadar ki ben bile o türün oyuncusu değilim, dedim "çek bana oradan bir Aion, Jesuskane". Tüm ofis başladı oynamaya, herkes ufak ufak oyunda seviye atlıyor, yeni envanterlere ulaşıyor, yeni görevlere yelken açıyor. Bense onlardan çok daha az gelişiyorum garip bir şekilde. Hatta daha çok oynuyorum onlardan. Bir ay filan geçti sanırım, ofisteki herkes nerdeyse seviyeleri fulledi, ben 21'de kaldım. En son Kaan'ı "ya biraz taktik versene" diye PC'min başına çağırdım. Aldı fareyi, daha önce görmediğim yerlere girdi oyunda. "Olm bu ne! Niye skill ağacın boş, niye bunları kullanmıyorsun ulen" diye enseme bi' şaplak attı. Ben ne güzel 1-2-3-4-5 diye sırayla kombo yapıyordum düşmanlara onca gün. İLK SKILL'LERLEymiş meğersem. Bu sırada zibilyon tane skill, taş filan alıp kullanmadığım için, oyunda ilerleyişim de aynı patateslikte geçmiş! O skill'leri açınca oyun bir rahatladı, ben bir rahatladım ki sormayın (tüm ofis aylarca alay etti tabii). Sonra elimi başka bir DVO'ya da sürmedim zaten. Aduket maduket, böyle iyi, hıh. -**Volkan**



Kim buranın editörü?!?

Oyungezer'in ilk sayısını hazırlarken üzerinde en az konuştuğumuz şey, derginin başında kimin duracağıydı. Doğal olarak hepimizin en öncelikli işi buydu ve yasal açıdan bir sorumlu yazı işleri müdürü gerekliliği olmasa hâlâ ortaya karışık devam ediyor olabilirdik...



4

5

ARALIK 2008

LEFT 4 DEAD

KAŞLARININ ARASINDAN KAN SIZAN BU ZOMBİ TUĞBEK Mİ?

Hep şunu söylerim: Bir Blizzard'dan, bir de Valve'dan babam çıksa yerim. Netekim, Left 4 Dead'i de yedim. İlk Left 4 Dead iyiydi hoştu ama bir ton eksiği vardı: Oynanış çok kısa bir süre sonra tekdüzeleşiyordu, zombilerin gelişi sizin performansınıza göre değişse de bölümlerin aynı yapıda kalması gibi sıkıntıları vardı. Kısacası, çok eğlenceli bir oyun olsa da uzun vade oynanışı için potansiyelinin biraz altında kalan bir oyundu ilk L4D. Hele ki bir Valve oyunu için.

Lakin benim oyuna 100 üstünden 80 vereceğimi duyan zibidi Tuğbek rahat durur mu? Ben ofiste yokken girmiş InDesign'a, paragrafların arasına, resimlerin kenarına, bulduğu her boşluğa bir şeyler çiziktirmiş. Oyunu öve öve bitirememiş, benim yergilerimi yermiş, notumun yanına kendi kafasına göre bir not çizittirmişti.

Tahmin edeceğiniz gibi bu olayın üstüne Tuğbek'le aramız kısa bir süre bozuldu. Daha sonra unutuldu. Daha sonra da Left 4 Dead 2'de Valve ilk oyunda eksik olarak belirttiğim her şeyi düzeltip olması gereken hale getirdi. Yani doğru cevabı ben değil, oyunun sahibi verdi. **-Sinan**







SEKİZ BUÇUK YIL

100 AYIN ISKALAYAN TEKNOLOJİLERİ

Peki bunlar gerçek hayatta ne işimize yarayacak hocam? Hiç!

6 MICROSOFT SILVERLIGHT: Eğer Microsoft'un sitesinde "Neden buna ihtiyacınız var?" başlığıyla bir sayfa varsa, o teknoloji ölmüş demektir. 5. sürüme kadar güncellenen Silverlight'ı kullanan da, hatırlayan da yok.

7 GOOGLE WAVE: Tutacağından o kadar emindik ki tüm dergi iletişimimizi Wave'e taşımıştık. Kullanım veriminde tavan da yapmıştık ama Google "biz bile kullanmıyoruz, siz napıyorsunuz bu Wave'de?" diye meraklanınca soğuduk. Bir teknoloji daha böylece yalan oldu.

8 RAYTRACING: Bir zamanlar adını dilimizden düşürmediğimiz, oyun grafiklerine çağ atlatacak olan bir teknolojiydi. Unutulup gidişini yaptığımız bir dosyada Eren ele aldı, o kadar patladı yani. Hem zaten hedeflediği görselleri oyunlar geride bırakalı çok oldu.

9 MİNİ KONSOLLAR: Bu devrin en büyük savunucusu Ouya'ydı. Android tabanlı, mağazada olan oyunları TV'de oynamaya imkân tanıyan küçük konsollar furyası Ouya'nın yere çakılmasıyla unutuldu. Gerçi Apple TV'nin yükselişi yadsınamaz ama, adı anılan o "büyük" pazar yok ortada.

10 OYUN STREAM ETME: OnLive firması vardı, hatta iki kere battı bu meret. Bulutta bilgisayar duracaktı, biz oyunu o bilgisayarı kullanarak oynayacaktık. Ama ne oldu, internet hızları ve dengesizlik sağ olsun çöküşle sonuçlandı. Şu anda PS Now var konsollar için, o bile tutmuyor gibi.

11 GOOGLE GLASS: Yok kafelerde yasaklandı, yok ukulele çaldık sevgili için, yok moda gösterisine çıktı derken sessizliğe gömüldü GG. Yetmedi, sosyal medya hesapları falan silindi, ruhumuz duymadı. Hayatımıza girdiğini unutturmak için hafızamızı silebilirler, dikkat edin.

HAZİRAN 2009

Taşınıyoruz!

GAME OVER

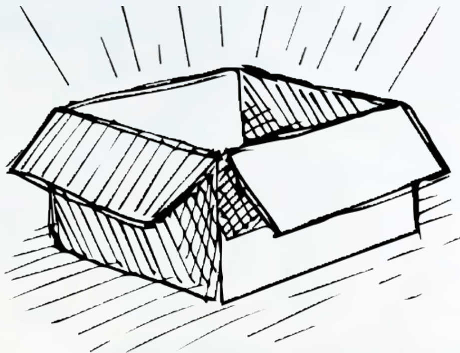
THE SIMS 3:

12 OYUNGEZER'in GÖÇ HİKÂYESİ

100'üncü sayıya hazırlanırken bir yandan da taşınmaya hazırlanıyoruz biz. Daha sürecin çok başındayız gerçi. Evimiz el değiştirdi ve yeni ev sahibimiz "gider misin ltf" şeklinde ihtarnamesini çekti (neyse ki WhatsApp'tan yaptı, yasal geçerliliği yok). Biz de yakın çevremizden başlayarak yeni mekân arayışına girişmiş durumdayız ama dediğim gibi, daha aylar sürecek bir iş bu. Uzun, zahmetli, sıkıcı, en fenası huzursuz bir sürecin başındayız... Çünkü arkadaşlar, TAŞINMAK ÇOK ZOR!

Koşuyolu'ndaki üç göz yuvadan Göksu Evleri'ndeki dört katlı evimize taşınalı 6,5 yıl olmuş. Yukarıda saydığım zorlukların hepsini yaşadığımız ama bir yandan da bizi acayip mutlu eden bir göçtü bu. Evet, doğduğumuz evi terk etmenin hüznü büyüktü ama neredeyse aynı masada iki üç kişi çalışır haldeyken katlar arasında birbirimizi kaybettiğimiz bir ofise taşınmak çok kolaylaştırdı hayatımızı. Birazcık dünyanın ucunda olmak gibi bir dezavantajı vardı gerçi ama zamanla ona da alıştık. Neyse, aynı ay yazdığım Sims 3 incelemesinde daha güzel anlatmışım durumu, oradan devam edelim:

"Her şey eski Oyungezer ofisinin kontrol edilemez hale gelmesiyle başladı. Yolu mutfağın kapısında kesişen insanların aptal olup kalması, tuvaletin önünde oluşan kuyruklar, sabahlama günlerinde uykuyu bırakın, kestirmek için bile yer bulamadığı için ayakta uyuyanlar, siniri bozulanlar, hijyeni düştüğü için ağlayanlar... Korkunç bir Sim topluluğu olmuştuk. The Sims 2'nin son genişleme paketiydik ve bizi oynayan her kimdiyse sinir krizleri geçiriyor olmalıydı. Nitekim yaptığı hamleyle ne biçim bir cinnet hali içinde olduğunu kanıtladı... O güne kadar bizi çalıştırarak biriktirdiği bütün parayı, eskisinin üç misli büyüklükte yeni bir mekâna taşınmamız için harcadı. Taşındık, yeni semtimizin ismi Sunset Valley'di ve gerçekten yeni bir başlangıçtı. Artık The Sims 3'ün Simleri olacaktık." **-Serpil**



Yüz ayın Yüz insanı

Oyungezer ailesinden gelip geçen isimleri toplayınca yüz etmiyor ama Yüz Yıllık Yalnızlık da yüz yıl sürmüyordu, öyle düşünelim (sürüyor muydu yoksa?).

13 AYRILANLAR: İnsanlar değişir. İnsanlar ayrı düşer. En yakın arkadaşların bile bu dünyayla ilgili görüşleri ve öncelikleri değiştiğinde yollar ayrılır. Üzücüdür ama aynı zamanda çok da doğaldır. Bu 100 sayıya sesini katanlar: Kaan Alkın (o şimdi Fransa'da), Olgay Ertez (sen nerelerdesin acaba?), Mert Yiğit Doğru, Burak Akmenek (donanım bölümü adam yemiş resmen!), Mehmet Kentel (akademik hayata devam), Yiğitcan Erdoğan (Geekyapar'a selam!), Damla Pınar Gök (Köln'de havalar nasıl?), Furkan Faruk Akıncı (SARIII!), Erden Gümüşçü (göbek ne alemde :), Berkant Akarcan (o saçlar ne olmuş olm öyle :), İpek Cevahir (eldekiler bitti, bize yeni anime getir İpeek!) Mert Hakkı Bingöl (bak Nintendo da ne zamandır yok, gir şu işe!), Can Arabacı (o da artık evli ve kedili) ve Muder (En Sevdiğim!)... Hepinizin yolu açık olsun! OyunGezer'lerin yolu elbet bir gün kesişir.

14 EVLENENLER: Bekârlık sultanlık ama bir yere kadar! Artık canına tak eden Göker Nurbeyler, Faruk Furkan Akıncı, Kaan Alkın, Göktuğ Yüksel, Güven Çatak, Ozan Özkan, Damla Pınar Gök, Mehmet Kentel, Can Arabacı bu dönemde dünya evine girdi.

15 YAPIM BEBEKLERİ: Evlenenler olur da, bebeklenenler olmaz mı? Oyun oynamaktan aramıza yeni NPC'ler katmaya pek zaman bulamasak da, sayımız minik minik arttı bu arada. Sinan'ın kızı Pınar, Deniz'in oğlu Çınar doğdu. Burak'ın da bir kızı (Bahar) ve oğlu (Batu) oldu, ama birini Oyungezer'de işe başlamadan, diğerini de Oyungezer'den ayrıldıktan sonra kucağına alarak iki taraftan da ıskaladı biraz :)

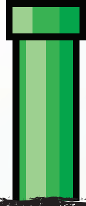
16

MART 2014

FLAPPY BIRD: O KUŞ ÖLDÜ!

Bir anda patlayan ve saman alevi gibi sönen oyunlardan biriydi Flappy Bird. Ofise nasıl ve kimden bulaştığını inanın hatırlamıyorum. Suçlu ya ben ya da Sinan'dı galiba. Bir şekilde sızdı aramıza. Tabii herkes indirdi, herkes deniyor. Hayır iş güç de var, neden yapıyoruz böyle saçma bir şeyi? Asıl saçma şeye geliyor sıra: Sinan ve ben Windows Phone kullanıyoruz o zamanlar (Lumia 920). BİZDE FLAPPY BIRD BİLE YOK!! En azından resmi olanı. Klon arıyorsanız, ortalık kaynıyor tabii. "Ne saçma şey be bu?" diye herkesin resti çekmesi çok uzun sürmedi, zaten bir ay sonra da piyasadan çekildi oyun. Bazen çok gereksiz şeylere odaklanıyoruz, Flappy Bird bize bunu hatırlatan en net anıdır. **-Sarp**





17

KASIM 2013

OYUNSUZ YENİ NESİL

Bu sayfalarda bir yerde eski nesil konsollarla ilgili anılarıma denk geleceksiniz. Yani konsollarla aram iyi olsa da ağzı bir kere yanmış bir neferim. Bu yüzden PS4 ve XOne'ın çıkışına olabildiğince temkinli yaklaştım. Hatta o kadar temkinliydim ki hemen almamaya bile karar verdim. İnsanları da almamaları konusunda uyardım. Aslında bunun sebebi ilk çıkan modellerin hata içermesinden ziyade konsolda oynayacak bir şeylerin olmamasıydı. Tamam, şöyle bir kütüphaneye baktığınızda AC: Black Flag, Battlefield 4 vb. oyunlar var. Kabul ediyorum. Ama arkadaşım, biz bunları yeni görmüyoruz ki, mevcut oyunların grafiklerini geliştirip koymuşlar işte. Ki PC'de oynamışsanız bu oyunları sizin için yine değişen bir durum olmayacak. Bir konsolu satıran her zaman için özel oyunları olmuştur. XOne için Dead Rising 3, Ryse gibi oyunlar göze çarparken, PS4 için Killzone, Knack gibi yapımlar vardı. Kimse kusura bakmasın ama ben o dönem konsol alan arkadaşların hiçbirinin bu oyunlar için konsol aldığını düşünmüyorum. Nitekim biz de iş gereği konsolu aldık. Hevesle başına oturduk. Oturuş ile kalkış bir oldu. Zaten hepsini bildiğimiz oyunları birer kez daha oynamak istemedik. Exclusive oyunlar da kendilerini oynattıracak kadar başarılı değildi. En son kendimizi PS4'te Resogun oynarken bulduk. Uzun bir süre de öyle kaldık... **-Enis**



PS3

18

RED DEAD REDEMPTION

HAZİRAN 2010

Karşılaştırma muhabbetlerini oldum olası sevmişimdir. Bence bir şeyleri birbiriyle karşılaştırmak ürünlere zarar vermek yerine eksi ve artılarını daha rahat görmemizi sağlar. Tabii ki tamamen objektif olmak zordur bu tarz konularda. Tartışma kültürümüz olmamasından ötürü çirkinleşme potansiyelimiz de yüksektir. Ama keyiflidir kıvamı tutturulursa. Peki bu muhabbetin Red Dead Redemption'la alakası ne? Alakası şu ki, ben bu oyunu çok hor kullandım sevgili oyuncular. Ne zaman bir "PC vs. Konsol" muhabbeti dönse çıkarıp bu oyunu koydum ortaya. "Konsol iyidir. PC'de yok bu oyun!" dedim. RDR için insanlara konsol aldırdım. Zorladım, inat ettim, oynayın şu oyunu dedim. "Sen hayatında kaç tane açık dünya vahşi batı oyunu gördün? Üstelik de böyle mükemmel olanından!" dedim. "Rockstar'ın yaptığı en iyi açık dünya, salla GTA'ları, olay budur!" dedim. "Gün ışığında o çorak topraklarda at sürmek, eşsiz atmosferde suçlu kovalamak, bir de bunların yanında şahane bir senaryo sunmak yürek ister!" dedim. Dedim de dedim... Ne? Siz hâlâ oynamadınız mı?! "Sen hayatında kaç tane..." **-Enis**





19

KASIM 2013

STANLEY PARABLE

Beynimizi mıncıklayan oyunlar

Sinematikliğin para yaptığı, QTE'lerin oyunları ele geçirdiği ortamda The Stanley Parable diye bir oyunla karşılaştık. Dördüncü duvarı yıkan, bizi alıp oyunun içine sokan, sonra da bir güzel silkeleyen ama çok da eğlenceli bir deneyimdi. Yürüme simülasyonlarına ısınma turu gibiydi biraz da. Neyse ki Stanley'le sınırlı kalmadı beynimizi kaşıyan oyunlar ekolü.

20 THE BEGINNERS'S GUIDE: TSP'nin başındaki iki isim yollarını ayırdılar, Davey Wreden ise böyle bir çalışmaya imza attı. Codey adındaki birinin Source 2 motorunda yaptığı bölümleri bizlerle paylaşan oyun, özellikle depresif insanların anlayabileceği birçok hassas ve psikolojik analiz içeriyordu.

21 THE MAGIC CIRCLE: Yarım kalmış ve bir türlü bitirilemeyen bir oyunun içinde kaldığımız, kod yığını olarak kendi yolumuzu çizip kazığın okkalısını geliştiricilere attığımız bir deneyim vardı burada.

22 HACK 'N' SLASH: The Magic Circle'da olduğu gibi birçok oyunda daha sonradan "oyunu hack'lemek" alışkanlığı türedi. Ama konunun modern zamanlardaki mucidi Hack 'n' Slash'tir. Oyun artık bizim oyun alanımızdı işte, bundan daha saçma bir cümle olabilir mi? **-Sarp**

ŞUBAT 2014

OGZ_DVD'YE VEDA

Aylık DVD masrafının iyiden iyiye belimizi büktüğü zamanlardı. Yaptığımız ankete göre okurların yaklaşık üçte biri her ay DVD'ye bakıyordu ama yine de o zor kararı vermek durumunda kaldık: 76. sayımızın DVD'si, derginin yanında verdiğimiz son Oyungezer DVD'si oldu. Gözyaşları sel olup aktı... En son OGZ_DVD, ardında bir gizli mesaj, bolca sürpriz yumurta ve de bir şiir bıraktı:

Bir o yana bir bu yana savrulduk
Bir kaygımız yoktu gezmekten yana
Biz bu çemberde yanarak kavrulduk
Avcumuzda oyunlar, son bir kez daha

"Oyungezer ne zaman Blu-ray verecek?" diyenlerin arkası kesildi ama halen "Hani DVD?" diyen tek tük birkaç sevimli okur görebilirsiniz. **-Eren O.**

23

HİÇ İŞLERİ BAKANIMIZ: BERKANT

"Çocuk işçi çalıştırıyormuşsunuz" diye kapımıza dayansalar vallahi verecek cevabımız yok... Artık ofisin yaş ortalaması eskisine göre çok yüksek ama Berkant (Akarcan) da bir sürü başka yazarımız gibi lise yıllarında kapımıza dayanan ve sonunda çatıdan giriş yapanlardan. Ders çalışmak dışında her şeye müthiş bir hevesi var(dı) Berkant'ın ama Oyungezer'in web sitesini kodlamak gibi dev bir yükün altına girerek o hevesi epey bir törpülemek durumunda kaldı. Başardı çocuk sonuçta, laf etmiyorum ama herhalde başlarken 19 yaşındaydıysa bittiğinde 30'unu devirmiş kadar tecrübe kazanmıştı. Çok renkli, çok delişmen bir insan olması sebebiyle Berkant Akarcan ismi sürekli şekil değiştirirdi: Berkant Takarcan, Berkant Ayarcan, Berkant Atarcan, Berkant Sakarcan ve daha hatırlayamadığım diğerleri. Tüm bu isimlerin hakkını veren şahane anılarımız var birlikte. Gül gibi çocuktu da işte Cihangir'e taşınmayacaktı :)

24

Credits: Puri

MINECRAFT

MAYIS 2011

25

BİR SALGININ ANATOMİSİ

Mayıs 2009'da oyuncuların hayatına Alpha'dan giriş yapan ve henüz betadayken 2 milyondan fazla satmayı başaran bir oyun... Tam sürümünün yayınlandığı 2011 sonunda, oyuncular çoktan yapımcısını sollamıştı. Çünkü Minecraft özgür bir oyundu. Bir çeşme yapmak için ille de yapımcının oraya bir "çeşme tool'u" koymasına gerek yoktu. Oyuncu bir yolunu bulup istediği her şeyi kendi oyununa koyabiliyordu. Haliyle bu madencilik serüveni kolektif akılla birleşince tam bir salgına dönüştü. Dergide ismi az geçen diğer "aşırı popüler" oyunlarla birlikte Minecraft'ın da hâlâ büyümeye devam edişini ibretle izliyoruz (gel ibretçim gel).



BRAID

BAĞIMSIZLAR FTW!

26

Jonathan Blow adında bir adam odasına kapandı, üç yıl boyunca sadece kendi zekâsı, kendi vakti, kendi emeğiyle birinci sınıf bir bulmaca – platform oyunu tasarladı.

Bağımsız oyunların yükselişini başlatan oyun oldu Braid. Eskiden, ne kadar iyi bir notu olursa olsun, yarım sayfalarda incelenip geçilen bağımsız oyunlar Braid'den sonra kabına sığmaz oldu. Oyungezer'in oyunsuz aylarında gelip inceleme sayfalarını da kahramanca kurtaran bağımsız yapımcı oyunları Braid'den beri bizim de gözümüzün nuru.





27

EKİM 2010

TALHA SENİ BULACAĞIM OLM!

Bizim "dergi çıkaracağız" fikrimizin bir nevi delilik olmasının bir sebebi de reklamsızlık durumudur. Piyasadaki herhangi bir kadın dergisi baştan sona 100-150 sayfa reklam doluyken, bizim gibi dergilerin makus talihi 6-7 sayfa reklamla hayatta kalmaya çalışmaktır. Bir de üstüne bazı okurlardan "dergiyi reklam doldurmuşsunuz" gibi garip bir tepkiyle karşılaşınca, reklam alma konusunda kendimizi hep güdük bulduk.

2010 yılında bunu değiştirmek için bir reklamcı almaya karar verdik. Görüşmeler ayarlandı, adaylarla mülakatlar edildi. Sonunda bir beyefendide karar kıldık. Bu beyefendi kendine güvenen, sektörde tanındığını söyleyen biriydi. Ve daha işe başladığı ilk ay reklam sayımızı 5-6'dan 10-15'lere çıkarınca, mutluluktan dört köşe olmuştuk.

Sonraki dört ay boyunca dergiye reklam yağdı. Hem de hayatımızda hiçbir bilişim dergisine reklam verdiğini görmediğimiz tekstil, otomotiv, temizlik firmalarından geliyordu bu reklamlar... (Ekim 2010-Ocak 2011 arası sayılarımızda görebilirsiniz). Bu noktada reklam işiyle ilgili birkaç ufak bilgi vereyim ki kafanızda bazı şeyler netleşsin: Reklamların ücreti 3-4 ay kadar sonra ödenir. Firmalara faturaları elden vermek isteyince bu beyefendi, hiç şüphelenmedik.

Taa ki 4. ayın sonlarında beyefendi "kahve dükkânı açacağım" diyerek ay sonunda işten ayrılacağını söyleyinceye kadar. Peki dedik. Ama tuhaf bir şeyler olduğunu da anlamıştık. O hafta reklam ödemeleri geciktiği için aradığımız tüm firmalardan ya bu reklamdan, ya dergimizden hiç haberleri olmadığını, ya da yayınlanan reklamın bedava yayınlanacağının kendilerine söylendiğini öğrendik.

Anladık ki son üç aydır reklamcımızın sattığını söylediği tüm reklamlar bir yalandan ibaretti. Bir reklam ajansında çalışan arkadaşına hazırlattığı sahte reklamları bize göndertmiş, buna karşılık reklamlardan hak ettiği primlerini de, maaşını da tıkır tıkır almıştı. Biz de bu arada kestiğimiz onca reklam faturasının vergisini de devlete tıkır tıkır vermiştik. Aradan bir hafta geçtikten sonra ona kiraladığımız arabayla kaza yaptığını ve trafik cezası yediğini öğrenmemiz de işin tuzu biberi oldu. Herif bizi 3 ayda 30.000 TL civarında zarara sokmayı başarıp ortalıktan kayboldu...

...Deyip bitirsek, bu çok acı bir sona sahip olan bir hikâye olurdu. Ancak bir hafiye gibi adamın izini süren Sinan, bir hafta içinde gerçek adresini ve yeni telefonunu bulup, kendisine sunturlu bir ihtarname çekti. Avukatımızdan giden ihtarname o kadar etkiliydi ki, koşa koşa avukata gidip (bizimle yüzleşmeye cesaret edemedi) senetleri imzaladı. Tabii onları da ödemediği için icraya verildi ve aradan geçen 5 seneye rağmen nerede bir işe girse, maaşının dörtte biri icra yoluyla bize geliyor. Eğer bizi uğrattığı zararı toptan kapatmazsa da, hayatı boyunca maaşının dörtte biri bize gelmeye devam edecek :)



28

MART 2009

DERGi iÇiNDE DERGi: electronic gaming monthly

Yayın hayatına Haziran 2006'da başlayan ve 32 ay boyunca ülkemiz oyuncularına keyifle eşlik eden Electronic Gaming Monthly'nin ansızın kapandığı haberini aldık 2009 başında. Elbette tüm yayınlar gibi EGM'in de bir son sayısı olması kaçınılmazdı, tıpkı Oyungezer'in de bir son sayısının olacağı gibi. Kötü olan, dergi ekibinin o sayıyı hazırlarken bunun son sayı olduğunu bilmemesiydi. Bir "hoşça kalın" diyememek, yeni projelerden bahsedememek, sadık takipçilerinize sesini ulaştıramamak ne demektir, biliyoruz. O yüzden kuru ve ağlak bir veda mesajı yerine işin ucundan tutalım, ekibe bir katkımız olsun dedik. EGM'in yayın yönetmeni, dostumuz Murat Oktay'ı arayıp aklımızdakini anlattık.

Bizim dergide mini bir EGM son sayısı yapmaktı niyetimiz, biz değil onlar yapacaktı elbette. Murat ve ekibi toplandı, "EGM'den sonrası" temalı 4 sayfalık bir dergi-dosya hazırladı. Çok iyi çok da güzel oldu. Onlar planlarını yapmış, yeni ofislerini, yeni çalışma ortamlarını hazırlamaya çoktan girişmişti zaten ama EGM'den Merlin'in Kazanı'na dönüşün hikâyesi biraz da OGZ sayfalarından yayıldı.

HALF-LIFE 2: EPISODE II

29

KASIM 2007

Yanına *Portal*'ı ve *Team Fortress 2*'yi de katıp *Orange Box* diye bir kutuda geldi *Ep.2*. Madem Valve böyle bir jest yapıp ilk sayımıza yetiştirmişti bu güzel paketi, biz de eşek değiliz ya, kapak yaptık. Oyungezer'in ilk yüzleri Gordon Freeman ve Alyx Vance oldu böylece. Çok istedik ama bir daha da *Half-Life* kapağı yapamadık (demek ki neymiş, aynı rüyayı birden çok kişi görünce o rüya gerçek çıkmayabilirmiş, *Half-Life 3* hurafeymiş).

HL2: Episode 2 sadece altı saatlik bir oyundu, hikâyeye doğru düzgün bir şey katmayan *Ep.1*'i saymazsak tam üç yıldır bu oyunu bekleyen bünyelerimiz için fazlasıyla yetersiz bir dozdu ama olsun dedik, nasılsa 2 yıla kalmaz Ep.3 de çıkacaktı, Citadel'in boyunu aşan sırları çözülecekti, G-Man'e nihayet "hadi len" diyecektik, az kalmıştı…





30

ŞUBAT 2014

SEN KiiiM, DAYZ'DE TROLLÜK YAPMAK KiM?

DayZ'nin heyecan verici bir isim olduğu zamanlara gidiyoruz (ohohohayt :) Tam sekiz kişi hep birlikte oynayalım dedik ve bu tür organizasyonların çoğunda olduğunun aksine, tam o saatte oyun içinde olmayı başardık. Tabii DayZ'yi bilirsiniz, haritasız bir şekilde rastgele bir yerde başlatır sizi, bu yüzden nerede olduğumuzu tayin edip buluşmamız iki saatten fazla sürdü.

Ama bir tuhaflık vardı: 7 kişiydik. Emir oyunda olduğu halde yanımızda değildi. Chat'te olduğu halde, ses de çıkarmıyordu. Bekledik, bekledik, gelmeyince Chernogorsk'a doğru yollandık. Arada karşımıza çıkan TOKİ kılıklı binaları yağmaladık, bayağı tehlike atlattık ama bayağı da eğlendik. 6-7 saat sonra oyundan bayağı eğlenmiş olarak çıktığımızda hiçbirimiz şunu sorgulamadık: Oyuna 8 kişi girmiştik, ama sadece 7 kişi oynamıştık.

Emir neredeydi?

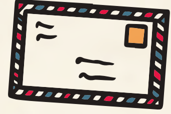
Cüssesiyle doğru orantılı bir trol olarak Emir tabii ki bizden saatler önce oyuna girmiş ve bize tuzak kurmak için hazırlıklara girişmişti. Silah, kıyafet, yiyecek yığmış, buluşacağımızı belirlediğimiz yerin kuzeyinde bir binanın çatısında soteye yatmıştı. Sonra, biz oyuna bağlanıp konuşmaya başlayınca iyice gizlenmişti. Ama bizim buluşmamız geciktikçe artık sabırsızlanmaya başlamış, en sonunda dayanamayıp arada bir ayağa kalkıp yola bakmaya başlamıştı.

İşte bu ayağa kalkmaların birinde sakarımız cumburlop diye düşüp asfalta çakılmış meğerse! Ancak ölmemiş, bacaklarını kırmış. Eğer onu o halde görürsek ne yapmaya çalışacağını anlayıp tüm eşyalarını yağmalayacağımızı bildiğinden, bize de seslenmemiş. Etrafta zombi de olmadığından, ölememiş de :) Çaresiz, başlamış beklemeye.

Açlık veya susuzluktan ölebilmek bayağı uzun sürüyor DayZ'de. Hâliyle biz oyundan çıktığımızda hâlâ yerde sürünüyormuş :) **–Sinan**



BİR OYUNGEZER'E GİRİŞ ÖYKÜSÜ



NİCELERDEN BİR TANESİ

Gelin size Oyungezer'de nasıl çalışmaya başladığımı anlatayım.

Üniversite sonrası benim için sıkıntılı zamanlardı. İstanbul'a gelip çalışma hayatına atılmak istememek, kendi çapımda bir şeyler deneyip başarısız olmak falan… Çok girmeyeyim şimdi. Nihayetinde çaresiz kalıp bildiğimiz anlamda bir iş aramaya karar verdim ama onun öncesinde dedim ki "hadi şu Oyungezer'i bir daha deneyeyim". O zamana kadar 1-2 kere başvurmuşluğum vardı yine de bir işe yaramamıştı. Bu sefer dedim ki kendi kendime "Lan Ömer," (evet, lanlı lunlu konuşurum kendimle) "sen bu Oyungezer'de çalışmayı istiyor musun hakikaten?", "Evet lan, istiyorum." "Öyleyse" dedim "hiç öyle üşenmece, yerinmece yok, uğraşıp yapabileceğin en kallavi başvuruyu yapacaksın."

Önce kendime yakın zamanda oynadığım ve dergide kendine yer bulamamış üç oyun seçtim: Tactics Ogre: Let Us Cling Together, DJMax Portable 3 ve Radiant Historia. Bunlar gibi oyunlarla ilgilenen pek kimse yok herhalde, şansım artar diye düşündüm. Bir de üstüne 3-5 gram anlarım bir şeylerden izlenimi vermek adına Karakter Arketipleri diye bir dosya konusu hazırladım. Oturdum klavyem döndüğünce yazdım bir şeyler (şimdi bakınca pek bir şeye benzemediğini görüyorum yazıların ama çaktırmayın artık).

Peki ben bunları düz Word belgesi şeklinde mi gönderecektim? Yok hayır, hepsine hükmedecek tek bir başvuru olacaktı bu, oturdum orta şeker Photoshop bilgimle günlerce kasıp Oyungezer tasarımına sahip sayfalar yaptım (InDesign bilmemek). Her oyunun incelemesi için tek tek tematik tasarımlar hazırladım. Yetti mi? Yetmedi. Normalde iş başvurularında yapılması önerilmeyen bir şeydir aslında ama içimi dökmek, Oyungezer'de çalışmak istediğimi net bir şekilde anlatmak adına sayfalarca uzunlukta bir başvuru yazısı yazdım. Kendimden, oyun sevgimden, güçlü ve zayıf yönlerimden, bir sürü şeyden bahsettim.

Sonra dualar üfürükler eşliğinde Sinan abiye mail olarak attım bunları (Serpil hâlâ laf sokar arada "derginin sorumlusu insan benim, niye bana atmadın, kimse beni sevmiyor" diye. Ama ben ne bileyim ki kim neyden sorumlu?!?!?). Günler günleri kovaladı ama yanıt gelmedi. Tekrar attım, yine bekledim, yine yanıt gelmedi. Gittim Eskişehir'de bulabildiğim en iyi çıktı merkezinden çıktılarını aldım sonra (iki kopya aldım hatta hepsinden, evde duruyor bir seri). Yazdığım başvuru yazısının da çıktısını alıp mektup şeklinde zarfa koydum. Sonra "bunu görünce gözleri korkar, okumazlar" diye ayrıca küçük bir yazı daha yazdım "Hadi okuyun ya, kırmayın eski okurunuzu. Ayrıca bu sefer de yanıt vermezseniz ofisinize gelip elden vereceğim, 'istemiyoz kardeşim'i yüz yüze söylemek zorunda kalacaksınız" minvalinde bir şeyler karaladım. Bunun zarfına #1, uzun olanın zarfına #2, sayfa çıktılarının olduğu zarfa #3 yazdım ki sırası da karışmasın.

Öyle yani, sonrasında ilgi çekebilmeyi başarmışım herhalde bir şekilde, gel görüşelim dediler. Benim için fazlasıyla heyecanlı bir görüşme sonrasında serbest yazar olarak ufaktan başlamış oldum ben de. Hakikaten bu konuda kendimi çok şanslı hissediyorum. Bir taraftan Oyungezer'de serbest yazarlık yapmadan İstanbul'daki iş hayatına atılsaydım hayatım çok farklı ve pek de hoşnut olmayacağım bir yöne sürüklenecekmiş gibi hissediyorum çeşitli sebeplerle. Oyungezer'de yazmaya başlamayı hayatımdaki en önemli kırılma anı olarak addediyorum o nedenle. Şans verenlere ve bu şansı iyi kullandığımı düşünenlere buradan bir kez daha teşekkür.

Bir not; benim için bir eksi teşkil etmedi ama siz yine de iş görüşmesine gittiğiniz zaman müstakbel patronlarınızın müzik zevkine giydirmeyin ^_^

Ha bu arada ertesi ay dergiye ilk oyun incelememi yazmamı (Jurassic Park), o rezil yazı sonrası Serpil'den sert ama yapıcı bir mail almamı, günlerce biraz morali bozuk biraz motivasyon kazanmış bir şekilde dolaşmamı *(Radiohead'e laf ettiğin o ilk günden beri kılım sana. Ondan öyle yazdım maili –Serp.)*, o günlerdeki duygularımı da mümkün değil unutamam. Şöyle yan tarafta paylaşayım aldığım eleştiriyi... **-Ömer**

…Bu mailde bi tek Jurassic Park'la ilgili bikaç şey söyliycem. Biraz kafa göz giricem, sakın alınma =)

Yazıyı epey değiştirdim çünkü bence etkileyici, eğlenceli bir yazı değildi. Düzeltmelerden sonra da öyle bir havayı yakalayabildiğimizi sanmıyorum ama dil/üslup açısından tatmin edici olmayan incelemelerde, normalde çok da karışmayacağım hataları kurcalamaya başlıyorum, bir şeyleri kurtarmak adına. Örneğin bir inceleme yazısında, özellikle de adventure gibi kontrollerin ve oynanışın çok bariz olduğu oyunlarda, "nasıl oynanıyor" sorusuna cevap veren paragraflar yazmak bence ciddi bir hata, interaktif film türünü deniyor olması bütün yazıyı oynanışın detaylarına ayırmayı gerektirmez bence, insanların kafasında fikri oluşturacak kadar bilgi yeterli. Zaten tek sayfalık yerin var, onu olabilecek en iyi şekilde değerlendirmen lazım. Oyunun sevimli bir anını, sana aptalca gelen bir diyalogunu, gerçekten ilginçse karakterlerden birinin gömleğindeki deseni anlatmak için kullanabilirsin o paragrafı ama lütfen oyunun kutu arkasındaki benzer cümlelerle inceleme yapmayalım. Bir de eski standartlar doğrultusunda hikâye, oynanış, grafikler, ses ve müzikler, kapanış şeklinde sırayla giden paragraflar bence artık yeterince yordu hepimizi. Daha akıcı, daha sürprizli yazılar bekliyorum senden.

Daha konuşalım mutlaka, benim şimdi biraz acelem var diye bu kadar yazıverdim.

Sevgiler







OFİSTE OYNANANLAR

Akşam saatleri
yaklaşanda
Bir kıpraşmalar
başlar bizim katlarda
HotS mu açsak,
LoL'e mi aksak
Ne güzel lan mesaide
oyun oynamak

33 HEARTSTONE: Bu bayrağı sanat yönetmenimiz Gizem tek başına taşıyor. Evet, tek kişinin oynadığı oyun buraya konuyor onun sayesinde. Çünkü ne yaptıysak, ne kadar çabaladıysak koparamadık onu Hearthstone'dan.

34 HEROES OF THE STORM: Tuğbek'in ne zaman oynadığımızı görse kızdığı, "Yea çok kolay bu oyun" diye laf ettiği Heroes of the Storm yemek sonrası hızlı maçların tercihi konumunda. Yenilikçiliği yüzünden sabah akşam öven iş geliştirme sorumlumuz Deniz de cabası.

35 WORLD OF WARSHIPS: Seti PR tarafı Wargaming'e yakın ama bu yakınlık sadece iş değil organik bir ilişki de içeriyor. Genel olarak en çok sevilen World of … oyunu da Warships olunca, daha ciddi saatlerin adayı olarak World of Warships dönüyor ofiste.

36 LEAGUE OF LEGENDS: E tabii, dergisini yaptık o kadar, hakkında bir şey bilmesek olmaz. Sarp'ın "Ya şu eşyalar karışık geliyor bana" diye debelenmelerini bir kenara bırakırsanız, Tuğbek'in akşam saatlerinde iki maç atmadan ofisi paydos etmediği bir dünya var Oyungezer'de.

32



nisan 2009

DARKFALL ONLINE: HATIRLAYAN VAR MI?

Oyungezer yazarları gaza gelmeleriyle meşhurdur. O ay hangi oyunu inceliyorlarsa, ya dünyanın en iyisidir ya da en kötüsü. Bu yüzden tarihimiz sınırları zorlayan inceleme notlarıyla dolu. Verilen notlar sebebiyle ofis içinde bağıra çağıra kavga etmişliğimiz bile var ama onca fiyasko arasından illa de bir hikâyeyi seçmek gerektiğinde, favorimiz Ali'nin Darkfall Online incelemesi. Neyse, dedikodu yapmayalım, Ali anlat hadi… Nasıl verdin o 9,3'ü Darkfall'a?

ALİ SAVUNMASI



"O kadar gaza gelip yüksek notlar verdiğimiz ama haftalar sonra free to play olan DVO'lar arasında muhtemelen en haklı not Darkfall Online'a aittir bir kere. Oyunun bir yarısında oyuncuların kaleler inşa edip derebeyliği kurduğu, yürüyerek 4-5 saatlik mesafedeki diğer kısmında korsancılık oynadıkları bir oyundan bahsediyoruz. Dahası "10 tavuk kes deneyim kazan" mantığı tamamen bir tarafa atılmış. Oyuncuların, birbirini ucuz ürün vaatleriyle şehrin dışına sürüp orada öldürüp varını yoğunu alabildikleri senaryoların yaşandığı, korsan oyuncuların şehrin içine kadar girip ana şehirleri yağmaladığı bir oyunun hakkı ancak 9.5 olabilirdi. Darkfall Online'ın bir hatası varsa o da küçük bir indie grup tarafından üretilmesidir. Sayfalarca reklamları, ısmarlama makaleleri yapılmamış olması bu oyunu asla kötü yapmaz. Daha modern grafikler ve alt yapıyla benzer bir oyun olsa, şu an gözümü kırpmadan ona da aynı notu verebilirim."


sylvanaaaaaas!!!




37

KASIM 2011

Skyrim'in kutulusu nerede?

2011'i hatırlarsanız, dijital oyun mevzusunun henüz çok da güçlenemediği bir dönem olduğunu da hatırlayacaksınızdır. Steam var, sağlam oyunlar da orada yer alıyordu yavaş yavaş ama önümüzdeki en büyük engel internet kapasitesiydi. Çünkü 5-8GB'lık "devasa" bir oyunu oturup saatlerce indirmek, o sürede de internette hiçbir şey yapamamak 2mbit'i zor gören bu gözlere fazlaydı.

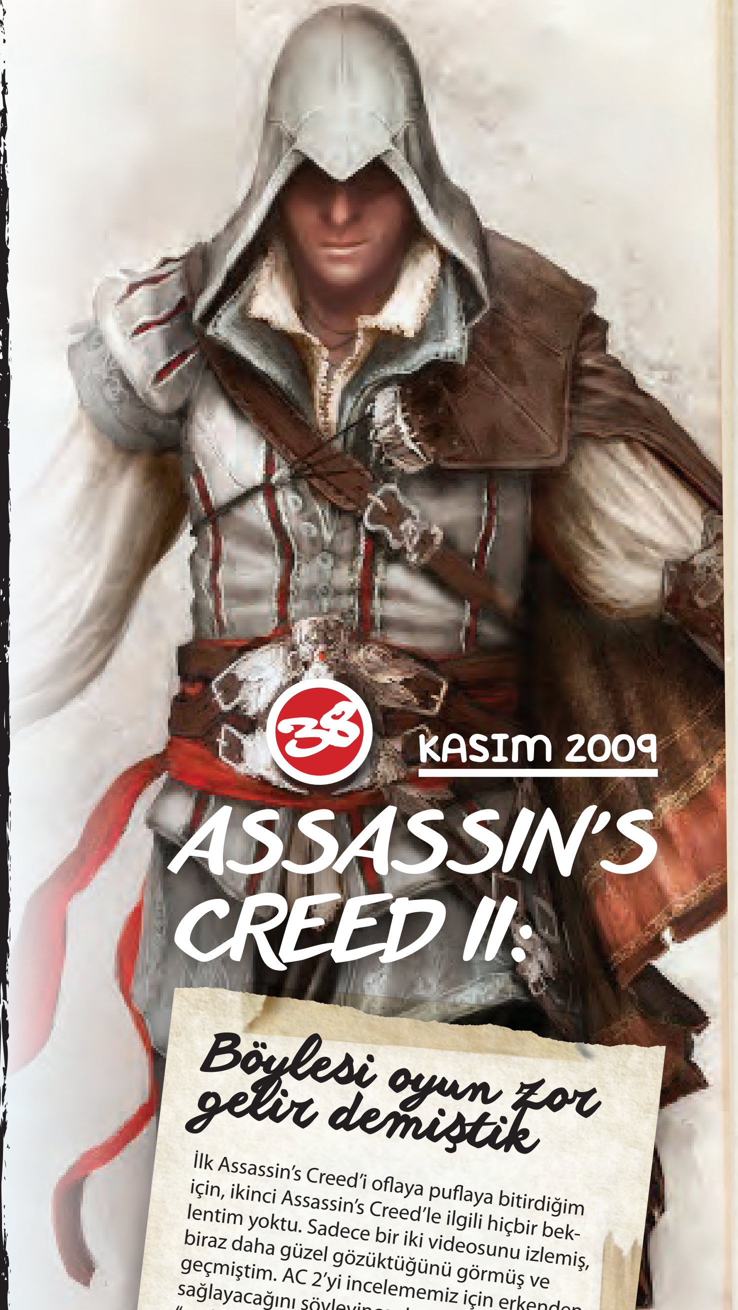
O nedenle ben ve bir arkadaşım (kaç arkadaşım varsa zaten, atla sahneye Gökhan - northon44!) karar verdik: OYUNU KUTULU ALACAĞIZ! Bre akıllılar! Age of Conan için sabah 8:30'da kalkan bizler Skyrim için mağazaların yolunu geç tuttuk (nasıl üniversite okumaksa bu, okula gitmiyoruz hiç sanki) ve boş rafları tokat gibi yedik suratımıza.

Eskişehir küçük yer, hepi topu 3 tane kutulu Skyrim gelmiş ve onlar da satılmış. "Tekrar gelir mi?" dedik, "Haftaya gelir" dediler. Bu palavrayla 4 ay bekledik oyunu, o esnada da ucundan kıyısından korsan bakıyoruz. Ama ayıp, böyle güzel oyunun hakkını verememek içimizi acıtıyor. Ama içim acısa da Alteration kasmaya devam ediyorum terbiyesizce.

Neyse ki çözümü İngiltere'deki satıcılarda bulduk. ShopTo kullanır birçok kişi, bense GameSeek'e alışkınım. İstedik iki tane, 10 güne kalmadan geldi. Türkiye oyun sektörüne destek sağlamak için çıktığımız yolda Kraliyet Postası'ndan gelen paketimizle mola verip yaklaşık bir yıl Skyrim'e taşındık.

Aradan iki yıl geçip de Oyungezer'e gelince öğrendim, Türkiye'ye gelen stokların çok az olduğunu ve tekrarının sağlanmadığını. Kim bilir bizim gibi oyunu alıp da başköşeye koymak isteyen kaç tane genç bunun hayal kırıklığını yaşadı. Şimdiyse kutulu oyundan kaçıyoruz, hızlıca dijitalden indirip yolumuza devam etme derdindeyiz. Devran ne de çabuk değişiyor arkadaş. **-Sarp**





38

KASIM 2009

ASSASSIN'S CREED II:

Böylesi oyun zor gelir demiştik

İlk Assassin's Creed'i oflaya puflaya bitirdiğim için, ikinci Assassin's Creed'le ilgili hiçbir beklentim yoktu. Sadece bir iki videosunu izlemiş, biraz daha güzel gözüktüğünü görmüş ve geçmiştim. AC 2'yi incelememiz için erkenden sağlayacağını söyleyince dağıtıcı firma içimden "meh" dedim önce. Ancak Türkiye'de ve hatta belki de Avrupa'daki ilk incelemesini yapabilme şansını yakalayınca, şöyle bir dikildim.

Oyun (yine) derginin son anlarında geldi. Yine dergiyi geciktirmeye karar verdik. Üç gün boyunca sekizer saatten oynayarak soluksuz oynayıp bitirdik. Aman Allah'ım! O nasıl karakter gelişimiydi, nasıl bir hikâyeydi öyle! Oyunun sonunda Vatikan'ın surlarında atla koştururken, o gizli dehlizde Minerva'yla konuştuğumuzda aslında Ezio'ya değil, sanal gerçeklik içindeki Desmond'la konuştuğunu anladığımızda ekranın başında yedi kişiydik. Desmond'ın "What the fuck!?" demesiyle ekran kararırken, gece saat 2'yi geçiyordu. Ve yedi kişi ekranın karşısında çığlıklar atarak yerlere yuvarlanıyordu.

Sonuçta oyuna 9,6 verip gelmiş geçmiş en iyi oyunlar arasındaki haklı yerini verdik. **-Sinan**

MOUNT & BLADE

MART 2010

Komşum ve ben

Siz hiç karşı komşunuzla bir oyun yüzünden papaz oldunuz mu? Ya da durun soruyu daraltayım: Siz hiç karşı komşunuzla Mount&Blade yüzünden papaz oldunuz mu?

Öğrencilik yıllarımın büyük bir kısmını yiyen oyundu M&B. Açık ve net söyleyeyim deli gibi vakit geçirdim oyunda. Ordu topladım, para kastım, kaleleri ele geçirmek için terler döktüm. Fakat her oyunda olduğu gibi bir noktada baymaya başladım ve o zaman fark ettim ki bu oyunun hileleri var. Evet, yapımcı tarafından elle konulmuş, bir kaleyi iki tuşla ele geçirebildiğiniz hileler bunlar. 3 saatlik aksiyonu, 5 saniyeye indirgeyen hilelerden bahsediyorum. Masumane bir şekilde kullanmaya başladığım o hilelerin önce oyun zevkimi öldüreceği, ardından beni komşularımla istenmeyen durumlara iteceğini hiç düşünmemiştim. Düşünemezdim de zaten.

Bahar aylarından bir gün, hava sıcak, vize dönemi yaklaşmış durumda. Öğrencilerin bir kısmı derslere gömülmüş, bir kısmıysa bunalmış durumda. Ben de bu bunaltı güruhundayım, mal mal ortalıkta dolanıyorum. Bu boş dolanmam sırasında aklıma karşı komşu geldi. "Karşı komşu iyidir, karşı komşu güzeldir" düşünceleri arasında bardağımı kaptığım gibi kapılarını çaldım. Amaç basit, komşu da bizim ev gibi öğrenci topluluğu barındırıyor. İki lafın belini kırarız diye düşündüm. Yanlış mı düşünmüşüm? Sağ olsunlar açtı saçı sakalı birbirine girmiş komşum kapıyı, baktı suratıma, buyur etti içeri. Yerde bulunan envai çeşit don, t-shirt, peçete gibi şeylerin arasından zarif hareketlerle geçerek salona doğru girdim. Açıkçası manzara beni epey şaşırttı. Çok fazla oyunla alakaları olmadığını düşündüğüm 3 ev arkadaşı, bilgisayarların başına gömülmüş M&B oynuyorlardı. O kadar konsantre olmuşlardı ki suratıma bile bakmadan selam verdiler. Zaten eve girdiğimden beri ilk ve son konuşma girişimleri o olmuştu…

Misafirliğe gelmiş olmam onlar için hiçbir şey değiştirmemişti. Hâlâ oyunlarını oynuyorlardı. Kılıç sesleriyle geçen bir 15 dakikanın ardından sohbet etmeye çalıştım. "Eee, n'aptınız o işleri falan?" Ses yok. "Eee, sınavlar da zor di mi ya?" Yine ses yok. "Vallahi bu havalar adamı öldürecek, tam hasta etmelik he…" Hâlâ ses yok. "Mount&Blade'in hileleri var bende. Vereyim mi size?" Sonunda dikkatleri üzerime çekmiştim.

Önce tüm ev ahalisi birbirini süzdü. Büyük ihtimalle kimse ilk cevap veren olmak istemiyordu. Tahmin yürütmek zor olmadı tabii ki. Belli ki ev içerisinde birbirlerine hava atma durumu söz konusuydu. "Benim karakterim şahane, ordum şöyle" diyerek gerine gerine geziyorlardı. Şimdi bu soruya "olur" cevabını verseler yakışık almazdı.

Herkes birbirini süzdükten sonra evden aynı anda olumsuz sözler yükselmeye başladı. "Yok be oğlum!" "Oyun zevkinin içine eder!" "Abi o kadar kastık, gerek yok hileye!" gibi sert tepkiler aldım. Dikkat çekmek için söylediğim bu söz için aldığım tepkiler beni utandırmıştı. "Abi yok be, ben belki irili ufaklı alacak eşyalarınız vardır, paranız çıkışmaz, ufaktan para hilesi verir, destek olurdum size" gibi rezil cümlelerle kendimi savunmaya geçtim. Ama kınanmıştım bir kere.

Başımı öne eğip oturduğum bir 15 dakikanın ardından ilginç bir şey fark ettim. Ev arkadaşlarından sakallı olanı bana bakıyordu. Göz ucuyla bayağı bayağı beni kesiyordu. Aramızda bir aşk filizlenmesinin imkânsız olduğunu düşündüğümden konunun hilelerle ilgili olduğunu varsaydım. Biraz daha bana baktıktan sonra baklayı ağzından çıkardı. "…sadece para hilesini versene abi… Bir şey alacaktım da para çıkışmadı." Bakın beyler bu cümle, kıyametin başlangıcıydı işte. Çünkü hile kullananlar bilir ki hile bağımlılıktır, hile pişmanlıktır. Bir kere başladıktan sonra dozu artırarak devam edersiniz.

Nitekim öyle de oldu. İlk önce para hilesi istendi. Bunu gören diğer 2 arkadaş da istedi para hilesini. Çünkü arkalarındaki adam "oha be ne zamandır bu zırhı alamıyordum" diye hevesli hevesli eğleniyordu. Dayanamadı adamlar. Para hilesini adam öldürme hilesi, adam öldürme hilesini de kale ele geçirme hilesi takip etti. Sonuç: Aylarını harcamış 3 oyuncunun oyunu 3 saatte bitirmesiyle sonuçlandı. 3 saat diyorum! 3 saatte tüm haritayı süpürmüşlerdi. Aynı günün akşamı hepsi uzun bir süre dönmemek üzere oyundan çıktı. Ve beni, oyunlarını baltalayan adam olarak mimlediler… Ama o gün sohbet edebildik, o yüzden amacıma ulaşmış sayıyorum kendimi. **-Enis**





Taleworlds ziyareti

EKİM 2015

Dergicilik hayatımda hep özendiğim şey, bir oyunun tüm dünyadan önce bilgisini almak kadar geliştirildiği stüdyoya gidip yerinde analizle dolu dolu bir dosya hazırlamaktı. Şaka değil, cidden bu benim dergiye girerken kurduğum hayaldi ve Taleworlds'ün davetiyle bunu gerçekleştirme şansını elde ettim. Oyungezer'de ortaya koyduğum en gurur verici sayfalar arasındadır M&B: Bannerlord'a dair yazdıklarım. İki günlük gezi, dünyada ilk kez ofis dışından insanlar olarak oyunu oynama şansı, Taleworlds ekibiyle gerçekleştirdiğim güzel sohbetler… Dergiyi yaparken standardımızın dünya olmasına çok dikkat ediyoruz. Bannerlord dosyasında bunu net şekilde sağladığımız (ki bunu bize okurlarımız söylüyor) için de yine mutlu ve gururluyuz (Gözlerim doldu ya birden, kesmeyin şu soğanları!) -**Sarp**

40

LEGO OYUNLARI

Oyungezer gibi bir kapıdan giriyorsanız, doğal olarak birçok oyun türüne hakim olmak zorundasınız. Olay en yüksek skoru elde etmekten çok mekanikleri anlamak ve bunlar arasındaki bağlantıları görmekle alakalı bir anlamda da. Herkes araba yarışı oynar ama herkes yol tutuş mekaniklerini Göktuğ kadar aklında tutmaz. Herkes Dark Souls oynar belki ama Ömer… yok, bu örnek olmadı pek. O da az küfretmiyor çünkü.

Neyse, Sinan'ın Assassin's Creed'den sorumlu olduğu gibi ben de geldiğim günden itibaren LEGO oyunlarına atandım Oyungezer'de. Telltale'dan çıkan bu oyunları da seviyorum üstelik, yalan değil. Böyle çocuk falan da sevdiğim için, daha iyi bir eşleşme olamaz dedik.

Bir yazıyorum, iki yazıyorum, artık "etrafta gördüğünüz yapıları parçalayıp onlardan yeni bir şey inşa etmek" beşinci incelemede göze batmaya başladı. Tema değişiyor, karakterler değişiyor ama oyunlar da aynı mübarek! Çocuğum olmadığından, ofistekiler de akşamleyin çıkıp gittiğinden koca ekranın başında tek kişi oynuyorum. "Ehe..ehe nasıl da güzel parçaladık değil mi Darp" diye diz kapağımla konuşmaya başladığım vakit anladım ki, bu iş iyi sonuçlanmayacak.

Ben jübilemi LEGO Hobbit ile yapıp Gotham City'leri Onur'a teslim ettim. Ufukta LEGO Avengers var ama beni sorarlarsa yokum, tamam mı? **-Sarp**

MART 2012

41

AÇLIK OYUNLARI

Bir bayram tatili miydi neydi… Serbest yazarlık yaptığım zamanlar, Devil May Cry - HD Collection oynayıp yazmam gerek. Ama oyun ofise debug olarak gelmiş, debug oyunlar da yalnızca oyun medyasına, yapımcılara vs. gönderilen özel debug PS3'lerde çalışıyor. O da ofiste.

Neyse geldim ofise, Serpil "bak bu konsol, bak bu kahve makinesi" dedi, tarif etti ortalığı, gitti. Koskoca 4 katlı, dağın başındaki, cinli midir perili midir bilmediğim, yabancısı olduğum bir ofise kendi başıma giriştim oyunlara. Acıktım tabii, kuru ekmek falan buldum onlarla idare ettim bir süre. Çok geçmeden erzak stokları tükendi. Makarna falan aradım bulamadım. Marketin yerini falan da bilmem, bayağı bildiğin aç aç bitirdim üç oyunu da (evet üç DMC'yi de bir oturuşta bitirdim nihahhahh).

Sonradan ofiste çalışmaya başladığım zaman yaptığım ilk şeylerden biri de bir makarna alıp dolabıma koymak oldu. Geçenlerde yemeklerimizi yapan Hatice ablayla masamı temizlerken derinliklerde buldum o paketi. Tarihi geçmişti, yiyemedik. **-Ömer**



(Temsili değil)



42

ARALIK 2009

BAYONETTA: ARANAN YÜKSEK TOPUKLAR BULUNDU!

Oynayan kadar izleyeni de heyecanlandıran, peş peşe "oha ohaaa" çektiren, hem de bunu yıllarca durmadan oyun görmüş bir dergi ofisinde yaptıran kaç oyun görmüşsünüz derseniz, ilk Devil May Cry'dan sonra herhalde bu oyun Bayonetta'dır. "Oyunlarda kadın" karakteri işte Lara Croft ve türevleri arasında gidip gelirken (sıkıcılıktan ölürken yani) bir anda ortaya çıktı Bayonetta. Deriler içinde son derece seksi yürüyerek, topuklu ayakkabılarını yere vura vura cat-walk yapan Bayonetta, cadıların şüphesiz en güzeli ve tehlikelisiydi. Topuklu ayakkabıları ve yeraltından çağırdığı iblislerle ekranı pembelere bulamış, ben dahil herkesi "yok artık, yuh ne abarttı hee" dedirtmiştir. Ne zaman ne de mekan tanır, 1 milyon hitlik komboyu çok basitmiş gibi yapardı. Serinin sonraki oyunlarında da bu şaşıran kedi bakışımız gözlemlense de, ilk Bayonetta heyecanımızın hâlâ gönlümüzdeki yeri ayrıdır. **-Volkan**

43

WIIFIT, YOUR SHAPE, KINECT SPORTS VESAİRE: BELİM!

Oyun firmalarının yeni elementler ve oyun türleri denemelerini seviyoruz sevmesine ama bütün bu hoplamalı zıplamalı takla atmalı oyunların birine patlaması gerekiyordu. O kişi de ne yazık ki ben oldum. Oynarken çok eğlensem de çekmediğim mekik, atmadığım takla kalmadı resmen. Bu oyunlar beni daha fit daha zinde bir Ali yaptı mı diye soruyorsanız, çok da olumlu bir cevap veremeyeceğim ne yazık ki. Sabaha uyandığım kas ve bel ağrıları haricinde fitness ve spor oyunlarının bir faydasını görmedim.

Zaten satış rakamlarına da bakarsak muhtemelen bu oyunların tamamını sadece ben oynadığım için, kendim çalıp kendim oynamış oldum. En azından artık yeni teknolojilere öyle hızlıca atlamamam gerektiğini biliyorum *Oculus Rift setini okşar*. **-Ali**

MART 2015

OYUN Geliştiricileri Atlası

44

SES VER TÜRKİYE!

Yaklaşık 2,5 haftanız olsa ve Türkiye'deki oyun geliştiricilerinde şirketleşmiş olanlarını bir araya toplamanız istense ne yaparsınız? 2015'in Şubat ayına böyle soluksuz şekilde girdim işte ben. Zaten kısa ay, üstelik daha önce cesaret etmediğimiz boyut ve ciddiyette bir de dosya. Altından kalkılır mı peki?

Bizce kalkılır. Çok da güzel kalkılır hem de.

Türkiye Oyun Atlası'nı hazırlarken kime ne sorular soracağım, herkesi kapsayan bir liste nasıl oluşturulum, aman ha başkasının ismiyle başkasına mail atmadım değil mi karmaşasıyla yaşadım iki hafta kadar. Türkiye'nin önde gelen firmalarından çok sıcak geri dönüşler aldım, bazıları iş yoğunlukları sebebiyle katılamadılar ve özürlerini ilettiler. Sonuçta, Türkiye'de sahip olduğumuz küçük ama gelişmeye deli gibi hevesli oyun endüstrimizin mini bir kılavuzu çıktı. Tüm Oyungezer şeceremin en ciddi dosyalardan biri olarak benim de tarihime geçti bu. **-Sarp**



ŞUBAT 2013

PERSONA 4

46

Bana kariyer yapan oyun

Persona 4'ü PS2'de bitirememiştim. Yanlış hatırlamıyorsam ilk başladığımda PS2 bozulmuştu. İkinci başladığımda da arkadaşlarla PS2 kiraladık ama 24 saat aralıksız oynamanın ardından (arkadaşlar uyuyup uyanmıştı, ben aynı yerde oturuyorum falan) kira süresi bitti, parasızlığın da zirvesindeyim, gittim geri verdim konsolu.

Neyse, kısaca Vita'ya çıkacak olan überleştirilmiş versiyon Persona 4 Golden'ı deli gibi bekliyordum o yüzden. Amma ve lakin kaderin bir cilvesi olarak askerdeyim oyun çıkacağı sırada. Hadi oyunu 1-2 ay geç oynamaya gönlüm elverdi diyelim, serbest yazar olarak da olsa içinde olduğum dergide Volkan'ın o Persona 3 incelemesi gibi rezil ötesi bir inceleme görmeye asla elvermezdi bu gönül (sevgiler Volky).

Sonuç olarak askerliği geç bitirme pahasına izin aldım, bizim Eren Eryürekli'ye Vita'sını yollattım, hızlı trenle Konya'dan Eskişehir'e uçtum, annemle ve kardeşimle bir 5-10 dakikalık n'aber n'assın muhabbetinin ardından giriştim, ölümüne oynadım, yazdım falan. Ama tabii askerdeki ve dışarıdaki "kısa dönem adamın izin kullandığı nerede görülmüş?" diyen arkadaşlarıma gururla "oyun oynamak için izin aldım" yorumunu yapabilmenin keyfi paha biçilemez. Çok da esnekliği sevmeyen komutanıma "kariyerim için önemli" falan hikâyeleri anlattığımı es geçelim bu arada. Ya da geçmeyelim ya, 1-2 hafta sonra Serpil aradı, "ofiste çalışacak elemana ihtiyaç var, gelir misin?" dedi. Belki nice fedakârlıklarda bulunarak Persona 4 oynamam etkili olmuştur ^_^ **-Ömer**





45

ŞUBAT 2010

BİR SABAH STARCRAFT 2'YLE KARŞILAŞMAK

Bizim işin en büyük handikaplarından birisi büyük oyunların hangi gün geleceğini yıllar öncesinden, küçükleri de aylar öncesinden bildiğimizden, hiç sürpriz olmaması. O yüzden, bir sabah ofise gelip çayımızı alıp masamıza çıktığımızda, e-posta kutumuzda "Starcraft 2 beta kodunuzu hemen kullanıp oynamaya başlayabilirsiniz" mesajını gördüğümüzde tam anlamıyla şoka uğradık.

Ondan sonra da taa geçen aya kadar daima gündemimizde oldu Starcraft 2. Terran, Zerg ve Protoss'ların epik hikâyesini üç ayrı oyuna yaymalarına kızmıştık ama her oyunda üstüne çok şey ekleyerek gelmesi çok iyi oldu. Hikâye modu ve multiplayer'ı bu kadar sağlam bir başka gerçek zamanlı strateji de gelmedi geçtiğimiz beş sene içinde. Bu sürede tüm dünyayı MOBA'lar ele geçirdiğinden, bundan sonra gelip gelmeyeceği de çok şüpheli artık.




47

İDARECİLER, İDARESİZLER, SELAMLAR, SELAMSIZLAR!

OGZ'nin POSTA KUTUSU

Derginin ilk sayısından itibaren 25 ay Mehmet'in (Kentel) idaresiz ellerindeydi Posta İdaresi. Yani o "idaresiz" olsun istiyordu, statükoya savaş ilan ettiği için yazı işleri, okurlar, hatta matbaa bile birer tehditti, her an işler kontrolden çıkıp düzenli, tıkır tıkır işleyen bir şeye dönüşebilirdi. Olmamalıydı! İdarecinin en büyük kâbusuydu düzen.

O 25 ay boyunca postalar, Mehmet'le birlikte farklı ülkelerde, farklı şehirlerde gezip durdu. Son duraksa Eren'in (Okka) odası oldu. Mehmet ne kadar gezgindiyse Eren o kadar (Okka'dar) evcimendi. Ofise bile ayda bir defa, o da sürükleyerek getirebildiğimiz, dünyayı bilgisayarı üzerinden değiştirmeye yemin etmiş yeni bir idarecimiz vardı artık.

"Hiç de belirli olmayan ve kısmetse mümkün olduğunca uzun bir süre boyunca eskisinden biraz daha yakın olacağız birbirimize" diyerek başlamıştı söze. Mümkününden de uzun bir süre boyunca, okurla baş başa yola devam etti aylarca (yıllarca). Eren Posta İdaresi'ndeki görevini tamamladığında artık bölümün ismi de değişmişti. Ekim 2013'te SelamOGZ'ye başladık. Derginin sonundan başına taşınan ve her ay başka bir postacıyla okuru selamlayan bir köşeydi burası. Tam da bu aya kadar…

100'üncü sayımızdan itibaren istekler, şikâyetler, övgüler, serzenişler ve içinizden geçen diğer her şey için Ömer beliriverecek karşınızda. Tatlı adamdır, Anadolu-İskandinav-Uzakdoğu melezi enteresan bir karakteri vardır. Çoktan sevmeye başlamadıysanız zaten bu aydan itibaren ısınacaksınız ona da :)



STOP WARS

48

ARALIK 2007

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE:

Savaş burnumuzun dibinde!

Oyun dünyasının bir duvarı olsa ve o duvara her önemli olay için bir nişan çakılsa, 2007 sonuna denk düşen tuğlalar görünmez olur. Dur, bu kadar uzatmaya gerek yok; 2007 sonu ne biçim bir manyaklıkmış yahu! Oyungezer'i yayınlamak için gerçekten çok tuhaf bir zaman seçmişiz. Her bir editöre oyun tarihini değiştiren 2 oyunun düştüğü ay mı olur? Nasıl çıkmışız içinden? Aralık 2007 öyle bir aymış. Ve keşke o günü hatırlasam da yazsam; *Modern Warfare*'i Sinan'ın değil de Tuğbek'in incelemiş olmasının arkasında nasıl bir entrika, nasıl bir kanlı hikâye vardı acaba…

Sadece *Call of Duty* serisinin değil, FPS'lerin yönünü değiştiren oyundu *Modern Warfare*. Modern savaşı, korkunç ve gerçeğin kıyısında bir hikâyeyle birleştirip dev bir cümleye dönüştürmüştü: Savaş vahşettir. O güne dek kötü olduğundan şüphe etmediğimiz ya da zaten tümüyle tanımsız düşmanlara ateş etmiştik, "vur baba vuralım"dı FPS'nin açılımı. *Modern Warfare* ise, dönüp eski oyunlardaki düşmanlarımızdan bile özür dileme isteği doğuran, eğlendirmekten çok sorgulatmayı başaran bir oyundu. Yapım kalitesi üst seviyeydi, senaryosu zaten alıp yürümüştü. Ergen duygularla oyunun başına geçip birkaç yıl yaşlanmış halde kalkıyorduk (gözler de yaşlı oluyordu). *Modern Warfare* o kadar etkili bir oyundu ki bir daha hiçbir modern zaman FPS'sinden yeterince zevk alamadık. Afferin Infinity Ward, iyi halt ettin :(



EYLÜL 2015

49

BÜYÜK (!) KONAMI BOYKOTUMUZ!

Türkiye'deki oyun piyasasının büyük oyun yayıncıları için fasülye sayılmasına alışmıştık. Ama artık bıçak kemiğe mi dayandı, yoksa bardağı taşıran son damla mı oldu bilemiyoruz, MGS V Phantom Pain'in incelemeleri ABD, Avrupa ve hatta Rus medyasında yayınlandıktan 1 hafta sonra hâlâ oyun elimize geçmeyince, isyan bayrağını çektik! Bu arada hem Türkiye dağıtıcısına, hem de Konami'ye defalarca ulaşmış, bu oyunun bizim için ne kadar önemli olduğunu, incelemeyi sağlıklı yapabilmemiz için artık gelmesi gerektiğini, kapak oyunumuz olduğu için bizi geciktireceğini söylemiştik. Ama kapı duvarla karşılaştığımız uzuuun bekleyişlerden sonuç alamayınca, biz de aksiyon aldık: MGS 5'ten sonra Konami oyunlarını incelemeyecektik. Boykot edecektik bu firmayı. Netekim, PES 2016'dan hiçbir yerde bahsetmedik. Oh, ne kadar da mutluyduk, intikamımızı almışıdık. Lakin, şunun farkında değildik ki, bizim boykot etmemizi dünyada en az umursayacak firmayı boykot etmeye karar vermiştik. Bu sırada Konami ve Kojima yollarını ayırdı, Silent Hills iptal edildi ve en sonunda Konami AAA oyunlara artık çok daha az önem vereceğini duyurdu.

Olsun, biz de onların mobil oyunlarını incelemeyiz artık! Hıh!

KONAMI

50

OGZ YAZARININ DRAMI: İSMİM YANLIŞ YAZILMIŞ!

Ares Aybar, Erdem Madaralı, Ali Sezgin, Mehmet Kentel, Emre İnal, Sarp Kürkcü, İhsan Asman, Burak Akmenek, Olgay Ertez. Kiminizin harfleri karıştı, kiminizin imzası yanlış yazıya basıldı, kiminizin e-mail adresi aylarca yanlış çıktı, adınıza gelen mektuplar Oyungezer server'ının derinlerine gömüldü. Hepinizden bir kez daha özür dileriz. (İnşallah burada da yanlış yazmadık…)

NİSAN 2009

SARK KİM?

Tamam kabul, insanların yazar olduktan sonra isimlerinin yanlış yazılıyor olması geleneğini kabul etsem de hakkımda haber yapıldığında adım nasıl yanlış yazıldı, ben onu bilmiyorum. **Sark Kürkçü** ile tanışın arkadaşlar. Evet, ben. Sırrım: Dört yıl önceden dergi konumumu garantiye aldım, içeride çalışanım var... **-Sar(k)**



ARALIK 2007

CULPA INNATA:
ZAMANI DA MEKÂNI DA BÜKTÜ

İyi macera oyunlarının garip bir kader birliği vardır: Genellikle bir ya da iki yapımcı tarafından bir evde, sessizce, reklâmsız, pazarlamasız şekilde ve hiç acele etmeden, her bir poligonun tadı çıkarılarak, her bir bulmaca mükemmel hale gelene kadar üzerinde çalışılarak üretilirler. Sonra ya kendi web sitesinden ya da küçük takipçi kitlesi dışında pek de bilinmeyen bir macera oyunları portalından sıfır beklentiyle yayınlanır ve şansları yaver gider de doğru insanlara ulaşırsa ana akım oyunları utandıran büyük övgüler alırlar.

Culpa Innata da tüm bu aşamalardan geçen o harika macera oyunlarından biriydi. Tüm zamanların en iyilerinden biri… O kadar iyiydi ki; oyunun Türkiye'den çıkmış olması, hele de yıl 2007 olunca, bu klasiği mucizeye çevirdi gözümüzde. Hem teknik hem de içerik olarak kusursuza yakın bir bilimkurgu deneyimiydi *Culpa Innata*. Alev Alatlı'nın *Schrödinger'in Kedisi* romanından esinlenerek hazırlanmış ama bir şekilde özgün olmayı başarmış bir senaryoya sahipti. Geçmişte yapımcısıyla aramızda geçen tatsız hikâyeyse, tüm bunların yanında küçücük bir anı olarak kaldı. Keşke devamı da gelseydi… Hayır tatsızlığın değil, oyunun devamı diyorum.

Gıybet! Culpa Innata tatsızlığı nedir? Fi tarihinden kalma bir röportaj davası. Yazı 4 sayfa değil de 2 sayfa çıkınca.. biraz şey…

alizine 52 wonderland
BİR HİZİP MACERASI

Nereden başlasam, nasıl anlatsam bilemiyorum. O dönemler Oyungezer'in altın yılları olarak sayılıyordu ve böyle denmesinin tek bir nedeni vardı; Alizine Wonderland.

Dergicilik sektörüne yeni bir akım getiren, yıllardır beklediğimiz öğretirken eğlendiren oyun dergisi Alizine Wonderland için çok büyük planlarım vardı. Oyungezer içinde açan bir çiçek olarak zamanla büyüyecek gelişecek, önce internet sitesini daha sonra da OGZ'yi batıran bir dergi olarak raflarda yerini alacaktı. Elbette derginin komik ve eğlenceli yazılar yazamayan üyeleri böyle bir oluşumu çekemedi ve Alizine gerekli büyüklük ve boyuta gelmeden fişi çekildi. Sonrasını zaten siz de biliyorsunuz. Ünlü Oyungezer eylemleri o zaman başladı. Ben de birilerinin dergi binasını ateşe vermeye çalışmasını veya aynı kimliği belirsiz kişilerin, ofisten her çıktığında Sinan Abi'yi yumurta yağmuruna tutmasını onaylamasam da, bu isimsiz yakışıklı kahramanın tepkisinin doğru olduğunu düşünüyorum. Kim bilir belki Alizine sizlerin desteğiyle küllerinden doğabilir. Ancak o zamana kadar kimliği belirsiz kişilerin Ankara-İstanbul bileti buldukça dergiyi ateşe verme çalışmalarına devam edeceğinden şüphem yok. **-Ali**





EYLÜL 2009

BATMAN ARKHAM SERİSİ:


BECAUSE I'M BATMAN!

OGZ'nin 23'ncü sayısında Rocksteady mi Bebop mı ne, adı sanı duyulmamış bir firma bir Batman oyunuyla çıkmış karşımıza. Adı da Arkham Asylum'muş. O güne dek o kadar rezil süper kahraman oyunu oynamışız ki hiçbirimizin zerre kadar umurunda değil oyun. Yine de merak bu ya, kuruyoruz demoyu bir şekilde ve başlıyoruz oyuna.

Aaa? Joker aynı çizgi filmlerdeki gibi konuşuyor. Batman'in sesi de aynı, şu işe bak sen! Kimmiş bunlar? Mark Hamill ve Kevin Conroy… vay canına! Dövüş sistemi de fena değil sanki, ha? Bak bak bak, harekete bak! Sadece tek tuşla neler yapıyorum, hahayt! Ooo… Harley Quinn de burada. Riddler az önce bana bir bulmaca mı sordu? Abov! Killer Croc değil mi o? Aha, bu da Bane! Hayır! Bu sefer belimi kırmana izin vereceğimi sanıyorsan çok yanılıyorsun!

Ve sen Joker… Ne yaparsan yap seni durduracağım. Neden biliyor musun? Çünkü ben Batman'im!!! **-İhsan T.**





IŞIKLAR İÇİNDE YATIYORLAR



PS3+X360

Öğrenciyseniz, çalışmıyorsanız ya da ufak meblağlar karşılığında part-time işler yapıyorsanız bazı şeyleri gözünüzde çok büyütebiliyorsunuz. Bizim için de önceki jenerasyonun ilk çıkışında durum böyleydi. Kardeşimle birlikte zar zor parayı denkleştirdik ve ilk alacağımız konsolun Xbox 360 olacağı konusunda hemfikir olduk (Gears of War sağ olsun). Hatta hiç unutmam konsolu alırken verdiğimiz paranın içerisinde bayağı bir 5'lik ve 10'luk banknotlar vardı.

Eve konsolu getirip de açtığımız ilk anda büyülenmiştik. Allah'ım o grafikler, o oynanış, o kontrolcü, bambaşka bir dünyaydı bizim için. Günde sekiz saat konsol başında vakit geçiriyorduk. Resmen sömürüyorduk konsolu. Gel zaman git zaman bir korku saldı bizi. İnternetle biraz daha haşır neşir olmaya başladıktan sonra fark ettik ki bir kusuru varmış bu konsolun. Hem de çok büyük bir kusuru. Türkçemizde "3 Kırmızı Işık Hatası" olarak tanımladığımız, orijinali "Red Ring of Death" olan bu hata, eldeki Xbox 360'ı kullanılamaz hale getiriyormuş. E peki neden yurtdışında çok büyük olay olmamış bu durum? Çünkü yurtdışındaki arkadaşlar ellerindeki X360'ı verip çatır çatır yenisini alabiliyormuş garanti kapsamında. Peki ya Türkiye'de? Arkadaşım bizde resmi satış yok ki desteği olsun. Aldı mı bizi bir panik… Oynadığımız her oyunun bir anlık takılması bile yüreğimizde dalgalanmalar yaşatıyordu.

Hele Batman: Arkham Asylum'un ekranı bozan bir Joker sahnesi vardır ki sormayın gitsin. O sahneyi X360'ta yaşayan her oyuncu "aha konsol gitti" diye altına etmemişse ben de ne olayım. Tabii biz bu stresle oyunlarımızı oynarken X360'ın yanına bir de üç beş biriktirerek PS3 ekledik. PS3 konusunda kafamız daha rahat. Nasıl olsa öyle bir sorunu yok diye düşünüyoruz. Yani vardır elbet de X360 kadar olay olmadı diye rahatız.

Bu rahatlığımız esnasında, günlerden bir gün Splinter Cell oynarken can verdi X360. Ve her açmaya çalıştığımızda gösterdi 3 kırmızıyı suratımıza. X360'la ilgili uzun süredir böyle bir beklentide olduğumuz için çok şaşırmadık açıkçası. Elimizde bir adet PS3 de vardı sonuçta. Oradan devam ederdik. Değil mi?

Değil. Yine günlerden bir gün GoW Collection oynarken can verdi PS3'ümüz. Evin yakınlarına düşen bir yıldırımın ardından kapandı makine ve bir daha da düzgün çalışmadı. Sonradan öğrendik ki onun da kronik bir Sarı Işık hatası varmış. Bu sarı ışık nanesinin çözümü de "3 kırmızı" gibi imkânsıza yakın. Sonuçta olan bize oldu. 2 yeni konsolla başladığımız macerada koca bir 0 ile ortada kalmıştık. Para biriktirmek için harcadığımız o kadar efor boşa gitmiş gibiydi. Neyse ki sonradan çıkan modellerde bu kronik sorunları çözdüler de bir daha başımız ağrımadı. **-Enis**





55

KASIM 2011

GENÇ YAZARIN İLK GÜNÜ: Güzel şeyler de oluyor!

2009 yılı, uzun süredir oyun dergisi okumayan bir oyuncuyum. Bir yandan da, ta çocukluğumdan beri tanıdığım 'oyun kahramanlarının' yazılarına geri dönmek, tekrar okurları olmak istiyorum. Zira hiçbir vakit, sadece oyun incelemesi değildi okuduklarım. Çok daha fazlasıydı; oyun oynama tutkusuna dair bir şeyler gizliydi bu kahramanların satırlarında, hatırlıyorum. Ufak ufak 2010 yılında, kesin olarak da 2011 yılında bu dönüşü gerçekleştiriyorum.

Sonra Kasım 2011 sayısında, derginin ne şartlarda dördüncü yılını doldurduğunu, işveren/çalışan arasındaki ilişkinin sözde gereklilikleri ile OGZ'nin özgül şartlarında olanların farklılığı üzerinden anlatan samimi, sıcacık bir yazı okuyorum: 'Güzel Şeyler Mümkün'. İşte, Göksu Evleri'nin o ölümcül yokuşunu adımlayacağım günle nihayete erecek bir yolculuğun başlangıç noktası o satırlardı. Beni bir noktada Serpil'e e-posta atmaya yüreklendiren işte o yazıydı. Şu an bulunduğum yerden şöyle diyebiliyorum: Aslında Dr.Who'nun mütemadiyen rejenere olan bedenlerine benzer şekilde, bence Oyungezer de çok daha büyük bir gayenin sadece 'yazılı-basılı' hali. Biz oyuncuları bir araya getiren oyun oynama tutkusu dinmediği sürece, sözünü ettiğim gayenin de ortadan kalkması için bir sebep yok. O yüzden, ben de yinelemek istiyorum: Güzel şeyler mümkün, Oyungezer mümkün! **-İhsan A.**

56

OCAK 2008

MASS EFFECT: Bana bir şeyler oluyor, oldu, olacakmıştı!

Zaman zaman sizlerden gelen maillerde şuna benzer cümleler geçer: "Bilgisayarım çok eski olduğundan yeni oyunları deneme şansım olmuyor. Yine de dergide çıkan oyun incelemeleri çok ilgimi çekiyor. Nasılsa oynayamayacağım demiyorum, okudukça oynamış kadar oluyorum." 2008 Ocak'ında Erce'den gelen *Mass Effect* incelemesini okurken aynen bu duygu içindeydik işte biz de. Koskoca Oyungezer ofisi dersin ama henüz bir Xbox 360'ımız bile yoktu o tarihte (ofis de koskoca falan değil iki oda bir şey, misafir geldi mi karşıdaki koruya çay içmeye giderdik içeride yer açılsın diye). "Nasılsa Mayıs'a kadar oynayamayacağız" denecek oyun mu *Mass Effect*? Erce de yani sağ olsun, hiç lafını esirgemeden, canları mı çeker demeden öyle bir anlatmıştı, sonuna da 9,4'ü basmıştı ki mecburen ofis ahalisi olarak porsiyonlarımızı küçültüp 360'a para ayırmak zorunda kalmıştık (sonra da muhtemelen Sinan konsolu ve *Mass Effect*'i alıp eve gitmişti :/).



Kuzey Kutbu



Güney Kutbu



57

EYLÜL 2011

Gezenti'yi bitiren fotoğraflar

Oyungezer dergisi Marco Polo'dan, hatta Evliya Çelebi'den fazla seyahat etti desek yeridir. Posta İdaresi'ne gönderdiğiniz Gezenti fotoğrafları sayesinde ayak basmadık kara parçası bırakmadık bu gezegende. Yetmiş katlı gökdelenin tepesine de çıktık, yeraltındaki madenlere de indik. Balta girmemiş ormanlara biz girdik. Çin Seddi, El Castillo piramidi, Fizan, Niagara Şelaleleri, Tac Mahal ve tabii ki "yavru vatan" İtalya... Kasım 2012'deki infografikte tam 226 gezenti saymıştık. Lakin, "Mars'tan gelecek ilk fotoğrafta kendini imha etmeye programlı" Gezenti bölümümüz, 47. sayıda çıtayı öyle yükseltti ki Dünya haritasında daha yukarı çıkmamız artık mümkün değildi: Oytun İdil, ta Kuzey Kutbu'na gitmiş ve Oyungezer'i de yanında götürmüştü (daha sonra kendini egale ederek Güney Kutbu'ndan da penguenli bir fotoğraf gönderecekti). Limonlu çay teklifimizin halen geçerli olduğunu Oytun'a bu vesileyle hatırlatmak isteriz. **-Eren O.**



OCAK 2008

58

BiR ZAMANLAR OYUNGEZER

bazıları erotik sever



Akıllı telefonların olmadığı, iPhone'un "dokunmatik telefon" gibi garip bir terimle anıldığı, telefonlarımıza telefonluk haricinde bir özellik katmak için bir yerlere SMS atarak müzik, resim ve oyun indirmek zorunda olduğumuz tarih öncesi o aletleri hatırlıyor musunuz? Yani 2008'i? Hah, işte o yılın Ocak ayında "cepteoyna.com" adlı bir firmanın reklamını almışız. Tabii açız o zamanlar, telefonda birisi "reklam rezervasyonu" yaptırmak istediğinde Sezercik ses tonuyla "para vereceksiniz di mi ağabey?" dediğimizden, atın dişine bakmadık.

Sonra reklam geldi. Şöyle bir paragrafla başlıyordu:

"Playboy'un Japon güzeli Maya Sakura yeni yıla özel bir oyunla tekrar karşınızda! Klasik olmuş oyunlardan Boulderdash'e benzer oynanış tarzıyla size telefonunuzda eğlenceli dakikalar geçirtecek. Noel Baba'nın size hediye ise(!) seksi yıldız Maya Sakura."

Bildiğiniz erotik oyun reklamıydı bu. Derginin son günü reklam görsellerine bakmayı akıl edince, reklam verenlere geri dönüp değiştirmelerini de isteyemedik. Zaten de açız, bastık reklamı dergiye. Sonra da başımız iki elimizin arasında, forumda başlayacak eğlenceli şakalı muhabbetleri izledik. **-Sinan**

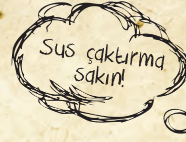


ARALIK 2008

FABLE II:

Bu sayfaları kim bozdu?





Yıllar sonra yeni Fable çıkmış, oynamalara doyamamışım, üstüne de çok eğlenerek bir inceleme yazmışım… Kasım 2008'in son günlerinde en mutlu Oyungezer yazarı kimdi acaba diye merak ediyorsanız, cevabı burada. Bendim! (Ve niye böyle bir şeyi merak ettiğinizi anlamadım.) Dergiyi bitirip eve döndüğümde, gönül rahatlığıyla Fable II oynamaya devam ettim, hem tatil hem oyun… Gel keyfim gel.

Fakat bu mutluluk üç dört gün sonra yeni sayının çıkmasıyla son buldu. Oyungezer tarihinin efsane incelemeleri listesine aday gösterdiğim altı sayfalık Fable II incelememin bir sayfası eksikti. Hem de başı sonu falan değil, gayet orta yerinden koparmıştık yazıyı. Beşinci sayfa uçmuş, onun yerine altıncı sayfa iki kez basılmıştı. Benim gözümün nuru, kınalı kuzum, güzel gözlü ceylanım maymuna dönmüştü (şu an ağlıyorum biliyor musun).

İşin fenası, kızacak kimse yok, derginin editörü sensin, bu hatayı baskıya girmeden önce fark etmesi gereken sensin… O gün, dergi tarihinde diğer yazarlarımızın yazılarında yaptığımız tüm hatalar geldi aklıma. Karma böyle bir şey olmalıydı… Yanlış resimaltları, eksik kutucuklar, önceki aydan kalma "Son Karar"lar, kayıp imzalar birleşip bir sayfamı yemişti. Afiyet olsundu. **-Serpil**





FUTBOL OYUNLARININ 100 AYI




Krallık el değiştirdi!

Bazı oyunları bırakmak çok zor gelir. DVO'cular anlayacaktır bu dediğimi. Yıllarınızı verdiğiniz oyun yavaş yavaş ısızlaşsa da bırakmak istemezsiniz. Zor gelir tekrar başka bir oyunu öğrenmek. Burada kral sizsinizdir çünkü. Başka oyunun garibanı olmak istemezsiniz.

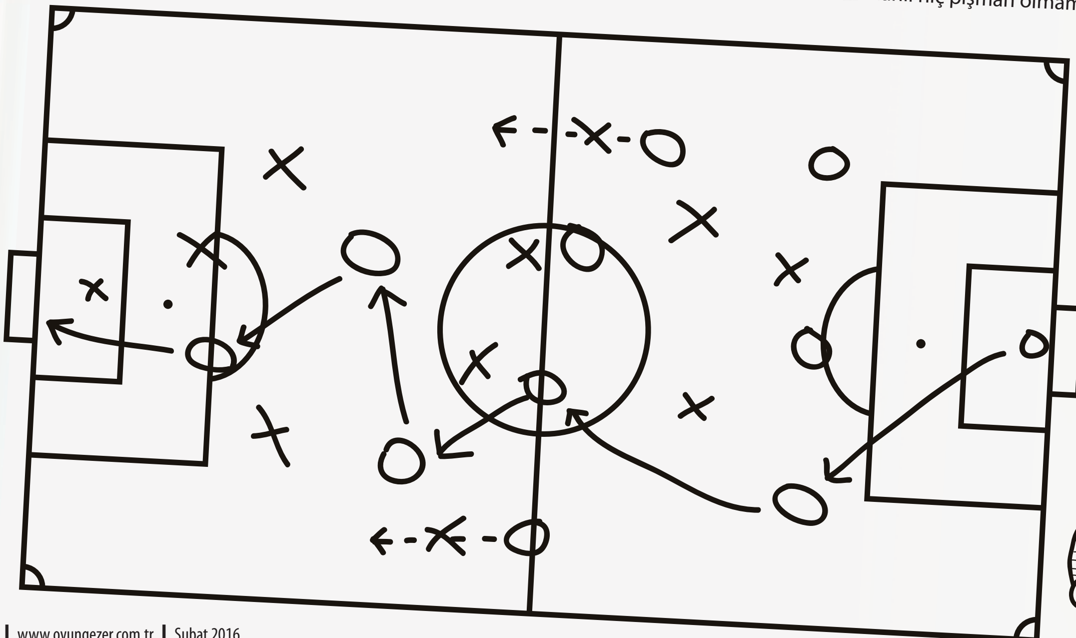
İşte DVO oyuncularının bu hissini futbol oyuncuları da bir dönem yaşadı. Uzun süredir futbol oyunlarıyla yatıp kalkan pek çok oyuncu "FIFA mı PES mi" ikileminde kaldı. Sadece 2 adet tercihiniz olması sizi yanıltmasın. Futbol oyunları bir rekabettir. Bir güç gösterisidir. Kimin daha iyi olduğunu belirlemek için teke tek yapılan karşılaşmadır. İkisinde de ustalaşmanız çok ama çok zordur. O yüzden her zaman için bir tanesini seçmeniz gerekir.

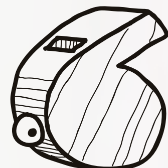
ISS de dahil olmak üzere uzun yıllar PES'le yatıp kalkan bir birey olarak tarihler 2007'nin sonbaharını gösterdiğinde benim için işler zorlaşmaya başlamıştı. O zamana kadar PES rakipsizdi. PES en iyisiydi. Her zaman için insanların bana saygı duyduğu alandı. Güvenli bölgemdi. Ama PES 2008 ismiyle yeni nesle çıkan seri, bu gücü arkasına alarak sıçrama yapamadı. Bir şeyler tam olmamıştı. EA Sports ise oyunun başına 2 usta ismi getirmiş, "artık FIFA'yı bir seviyeye getirin arkadaşlar" demişti. O "balon fizikli" FIFA serisi, 2008 ile birlikte konsollarda bir şeyleri değiştirmeye başlamıştı. İşte ilk kırılma anı da benim için orası oldu.

2007-08 yılında yine ana futbol oyunum PES'ti. Fakat FIFA'yı da ara ara oynuyordum. Ne yalan söyleyeyim çok iyi değildi ama yıllardır PES oynamaktan gelen aşinalıktan sıkılmış olsam gerek ki farklı şeyler görmek beni heyecanlandırmıştı. Ama yeterli değildi arkadaşım. Yıllarımı verdiğimi seriyi bıraktıracak kadar değildi.

2008-09 yılı FIFA'ya biraz daha şans vermeye başladım. Yanlış anlaşılmasın PES yine ana oyunumdu. Fakat FIFA üzerine bir şeyler koyarak ilerlerken PES, yaptığı hataları düzeltmeye çalışıyor, farklı bir şeyler getirmekle uğraşıyordu. 2010 yılı da benzer şekilde geçti. FIFA sanki 5 yıllık kalkınma planı yapmışçasına her sene üstüne koyarak ilerlerken PES her zamanki gibi ritmini bulmaya çalışıyordu. Ve bu durum gittikçe can sıkıyordu.

Tarihler 2010-11 sezonunu gösterdiğindeyse artık o tercihi yapma zamanım gelmişti. Birkaç yıldır iki oyunu beraber oynamaya çalışıyor ama ikisine de gereken özeni gösteremiyordum. Hangisinde ustalaşmaya çalışacaktım? Geleceği sallantıda görülen, artık keyif vermekten uzaklaşan PES'te mi? Yoksa her sene oyuncu fiziklerinin üzerine çalışan, top fiziğini toparlayan, yağ gibi akan FIFA'da mı? (Tamam canım, FIFA'nın da saçma yanları vardı o zamanlar :) 2011'de verdiğim kararın ardından PES benim için sadece demosu çıktığında 5-10 maç atılacak oyun haline gelmişti. Üstelik PS4 ve XOne'ın çıkışıyla birlikte FIFA aldığı yolu birkaç km daha öteye götürdü. EA ve Konami arasındaki bütçe farkına bakılırsa bu fark kolay kolay kapanacağa da benzemiyor. Zaten hepsini geçtim, en ama en önemlisi o gün yaptığım tercihten şu gün dahil hiç pişman olmamamdır. **-Enis**







61

HAZİRAN 2014

MONOCHROMA

Sevdik biz yine de seni!

Güzel bir rüyanın sonu gibiydi Monochroma'nın çıkışı. Açıklandığı günden itibaren kalbimizi hoplatan o oyun haberi, yapımcısı Nowhere Studios'un sıcakkanlı ve samimi yüzü Burak'ın (Tezateşer) halleri, ve nihayet oyunun demosunu oynadığımızda "işte bu be!" naralarının kopması… Ama 2014'te çıktı Monochroma, gamepad desteği olmadığı için topa tutuluşunu ofiste üzgün suratlarla seyrettik biz de.

Oyunu hiç Türkiye'den çıkma diye kayırmadık ama Limbo'ya benzer oluşunu da çok takmadık. Görsel dil bu, esinlenmelerle problemimiz yoktu. Oynanış mekaniklerindeki problemleri biz de fark ettik, incelememizde de yazdık bunları. Ama Monochroma'nın Steam'de ulaştığı satış rakamlarına hep üzüldük, Nowhere Studios ekibi gibi. Onlar yollarını ayırdılar, geriye masamda duran ve onların hediye ettiği koleksiyon sürümü kaldı işte.

Elinize sağlık dostlar, biz kardeşimizi sırtlarken gururluyduk yine de. **-Sarp**

HAZİRAN 2011

62

L.A. NOIRE



Kaşı gözü bir garip oynuyor bunun!

Yıllarca farklı firmaların elinden dedektiflik oyunları oynadık. Suçu çözmeye çalıştık, ipuçlarını topladık, elimizdeki delillerle sonuca varmaya çalıştık. Keyifliydi de, yalan yok. Fakat yıllarca oynadığımız bu oyunlarda hep görmeyi istediğimiz bir şey vardı: İnsan sarraflığı yapabilmek. "Ben suçluyu gözünden tanırım" diyebilmek. Somut delillermiş falan tabii bunlar güzel şeyler de insanların verdikleri tepkilere göre kıllanabilmek istiyorduk biz. En nihayetinde her dedektiflik filmi seyredişimizde aktörlerin tepkilerine göre "aha da bence suçlu bu!" diye tahmin yürüten bir topluluğuz. İşte L.A. Noire bu hazzı koydu önümüze. Tamamı gerçek oyunculardan modellenmiş, yüz mimiklerinin hepsini hareket algılama teknolojisi ile oyuna yedirmiş bir yapımdı. Karşımızdakiyle konuşurken gözlerinin seğirmesini görüp de kıllanmadık mı? Ya da gözlerini kaçıran bir şüpheliyle konuşurken deşmedik mi içlerini? Konuşturmak için elimizdeki delilleri yüzüne vurup bağırıp çağırmadık mı? (Bi' hayvan ben miyim?!)

İçerdiği pek çok dava, noir atmosferi ve böyle bir oyunda olması gereken dozunda aksiyonuyla eksiklerine rağmen son yılların en farklı dedektiflik yapımıydı L.A. Noire. Umarım Team Bondi'de görev almış insanlar, Rockstar ile olan ayrılıklarına rağmen bir şekilde devam ettirebilir bu yapımı. **-Enis**









HAZİRAN 2015

63

OLMADI OGZ!

WITCHER YERİNE SYNDICATE

Üzülme küçük Cırcan!

Forumun "Halkla İlişkiler" sorumlusu olarak bu konu başlığını da yazmak bana düştü. Eylül 2014'te, Gamescom dosyasının olduğu sayıda Geralt'ı kapak yapmıştık. Bir tarafta dünyanın en büyük oyun fuarı, diğer tarafta The Witcher 3'ün ön incelemesi… "Satar, kesin süper satar bu sayı" dedik kendi kendimize. Doğru tahmin ettiniz, satmadı arkadaşlar.

Kapak satışı etkiliyor, bugüne kadar gördüğünüz dört farklı Call of Duty ve çok daha fazla Assassin's Creed kapağının arkasında da bu düşünce var. Haziran ayının dergisini planlarken de, tercihimizi Syndicate'tan yana kullandık. İçerik aynı içerik. The Witcher'a haksızlık yapmadık ve ölü yaz aylarında bile Geralt kapağından fazla sattı bu sayımız.

Siz olaya üzüldünüz, biliyoruz ama işte hayatta kalmanın kurallarını çok da tartışamıyoruz. **-Sarp**



Age of Conan



Bir çağımızdın sen Conan!

İnsanın Hyboria ve Conan'a hayran bir arkadaşı olmayagörsün (Merhaba Gökhan!). Üniversitede öğrenci, Oyungezer için ise sadece bir okur olduğum dönemde arkadaşımın kapıyı yumruklayışıyla uyandım. Malum, Age of Conan çıkıyor ve Eskişehir'de sanki MediaMarkt stokları bitecekmişçesine koşacağız mağazaya doğru.

NE?! Saat daha 8:30 mu?? İyi de, mağaza 10:00'da açılıyor. Hay ben senin Gökhan…

"Abi neme lazım, gel bir tost yiyip sıcak bi' şeyler içelim çay bahçesinde. Açıldığında gideriz" diye açıklama yapıyor bana. Sebep? Yetişkin MMO'suymuş. O zamanlar haberin hası Oyungezer'den takip ediliyor yine; aylarca oradan okuduklarımızla haritaların boyutu, görsel kalite, dövüş sistemi, kadınların göğüsleri küçültüldü mü falan derken öyle bir gaza gelmişiz ki Hyboria'ya soğuk bakan ben bile tostu ağzıma tıkmışım. Ama tren istasyonunun karşısındaki çay bahçesinde tostlar küçük olur dostlar. Üstelik zaman da geçmiyor, ben ikinciyi isteyeyim en iyisi.

O gün sadece ben ve arkadaşım Gökhan Age of Conan aldık. Sonraki gün rafta hepsi kuzu gibi bekliyordu, bir tane bile eksilmemiş halde. Demek ki neymiş, güzelce de uyunurmuş. Ama oyunu almak kadar kolay olmadı oyuna girmek işte. 64-bit ve 32-bit Windows'ların karmaşası, Launcher'ın buna göre değişmesi, "abi birimizde indirelim diğerine kopyalarız"ın ben 64-bit kurduğumdan problem yaratması (şimdilerde oyunlar hep 32-bit, tahminen böyle karmaşalar olmasın diye). Bir de abi, yüklenen oyun "bayağı bir zaman alabilir" yazar mı hiç yükleme ekranında? Ne kadar süreceksin, 146 saat mi?!

Güzel grafiklerine, trol PvP'cilerine, saygı duyulası dövüş sistemine, barın kapısını durarak kapayıp içeride arkadaşını kesen çete liderlerine rağmen 29. seviyede Stygia'da bitti benim Hyboria maceram. Gökhan oynadı oynamasına ama o da saygısından.

Sonra Oyungezer'e katıldığımda "O değil de, sonra Endgame'i düzelmiş" deyip diskten oyunu kurmaya çalıştığım bir vakit de vardır. Ama üzgünüm, sonu mutlu biten bir hikâye değil bu da :(**-Sarp**

65

OGZ Pedia



BİR TANIM DA SEN YAP!

Oyungezer tarihinin bizi en gururlandıran projelerinden biridir OGZPedia. İncelemesini yaptığımız oyunlarda geçen kimi kavramlara, kişilere, tarihi olaylara ya da bir mühendislik meselesine zoom yapıp kimi zaman kısa, kimi zaman sayfalar süren açıklamalar yapardık. Heavy Rain incelemesinde origami yapmayı, Alan Wake'te "yazar kilitlenmesi"ni (writer's block), Metro 2033'te de nükleer patlama sırasında neler olduğunu anlatmışız mesela. Bu dergide onca değişiklik yaptık, ne bölümler geldi gitti, neler neler denendi ama sanırım en unutulmazı işte bu beklenmedik anlarda sahneye giren bilgi adacıkları oldu. Madem 100'ü ettik, acaba diyoruz OGZPedia Reloaded'ın vakti geldi mi? ("Evet" derseniz iyi şeyler olacak.) **-Serpil**



MART 2015

66

MINECRAFT'ın yasaklan(may)ışı!

Bir gün Haberturk'ün haberiyle tüm Türkiye oyun camiası sarsıldı: Minecraft Türkiye'de yasaklanıyor. Oyunun içinde kadınlara şiddet uygulandığı gibi gayet anlamsız bir sebep ortaya sürülmüş, biz de "oyunun neresinde kadın ve şiddet var ki bu ikisi bir araya gelebilmiş" diye kafayı yemiştik. Ondan sonra sayfalarca makaleler, TV kanallarıyla röportajlar gırla gitti. Tabii herkes kendi tarafından baktı olaya.

Biz de ter ter tepindik: Bu oyun Avrupa ülkelerinde çocuklara ders olarak okutuluyor, yaratıcı zekâyı geliştirmeye yönelik, bir şeyler inşa etme üstüne kurulu bir oyun, yapmayın etmeyin diye.

Sonuçta, bakanlık oyunu inceledi, bazı "olumsuz" yanlar buldu ve olay unutuldu. Garip bir ülkede yaşıyoruz vesselam.



67

AĞUSTOS 2010

KAAN'IN LOG KIZLARIYLA İMTİHANI

Ne olduysa Organize Sanayi giriş sayfasının karşısına LOG ilanını koymaya başlamamızla oldu… Ağır, efendi, işinde gücünde bir sanayi ustası olan Kaan'ın gülümseyen fotosu okurlarımız tarafından LOG'un kapağındaki bir içim su hanımlara "göz süzmek" olarak yorumlanınca OGZ forumu öyle bir kaynadı ki Kaan sonraki ay kürsüye çıkıp açıklama yapmak zorunda kaldı:

"Kamuoyunun Bilgisine,
Sevgili Oyungezerler, Organize Sanayi takipçileri, ben size demedim mi biz işinde gücünde insanlarız, gözümüz dışarıda değil, kaldı ki yan komşumuzu izleyelim bütün gün. Yapmayın etmeyin, çok fena utandırırım sizi demedim mi? Böyle dedikodulara pabuç bırakmayız! Forumlarda ettiğiniz laflar yanınıza kâr kalmaz! Organize Sanayi ekibi olarak samimi çalışma ortamımızda günlük işlerimizi yapıyoruz. Zaten vaktimiz dar, yerimiz dar. İstediğimiz çalışmaları gerçekleştirmek, sizleri mutlu etmek için uğraşıp duruyoruz. LOG kızlarına göz süzdüğümüzü nasıl düşünürsünüz?!"

Kaan Usta, bu satırları yazdığı giriş yazısında fotoğrafı mirror'layıp sırtını LOG'a dönmeyi de ihmal etmemişti.

ATÖLYENİN EMEKÇİLERİ

TUĞBEK ÖLEK: Yılların Tuğbek Usta'sı atölyeyi bırakıp fabrikaya geçtiğinde epey bir sarsıldı ortalık ama onun gönlü rahattı. Dükkânı emin ellere bırakmıştı.
OLGAY ERTEZ: Part-time çıraklık olur mu? Olgay aynı anda bir sürü bölümde iş kovaladığı için arada Tuğbek'e de destek çıktı uzun süre. Sonra bir final döneminde koptu gitti, yolu unuttu.
KAAN ALKIN: Tuğbek'ten işi devraldığında başına geleceklerin farkında mıydı bilmiyoruz ama uzun, yoğun, kan ve terle yoğrulmuş şahane Organize Sanayi işleri çıkardı. Hâlâ üstüpüsünü saklıyoruz.
MERT YİĞİT DOĞRU: Müzmin çırağımız. Önce Kaan Usta'nın yanına girdi "samimi patates"imiz, sonra yola Burak'la devam etti. En son askere yollamıştık, gidiş o gidiş :)
BURAK AKMENEK: Biz ustaları asık suratlı sanırdık ama Burak sanayiye neşe getirdi. Derken, kendi dükkânını açmak için koptu o da. Hepsinin yolu açık olsun.



68

İşin Mutfağı

HATİCE + AYŞE (The Ablas)

Evet arkadaşlar toplanın, bu başlıkta sizlerle iyi bir dergi yapmanın sırını paylaşıyoruz: Mutfakta süper yetenekli, temiz, güleryüzlü, işini bilen, Cuma günleri menüye mercimek köftesi bile ekleyen, akşamüstü ellerinde sıcacık keklerle masanıza gelen Hatice ve Ayşe Hanımlar bulun. Sizde yok mu? O zaman maalesef, dergi işinde pek de şansınız yok…

Her gün öğlen aynı saatte tam bir Adile Naşit modunda, Wargaming'den hediye gelen çanımızı öttürerek yemek çağrısı yapan bu hanımlar, bizi Pavlov'un köpeklerine çevirmiş durumda. Masada yer kapmak için yuvarlanarak katları inenler, son dilim börek için daha çorbayı içerken strateji yapanlar, salata kasesine yakın olmak için arkadaşını satanlar… Öğle yemekleri bizim en kıran kırana geçen, nadiren co-op, çoğunlukla deathmatch modunda oynadığımız oyunumuz.

Bir de haftada bir iki gün gelen akşamüstü sürprizleri var… Ofise yayılan şahane kokular aracılığıyla haberdar olduğumuz bu sürprizin kurabiye mi, irmik tatlısı mı yoksa kakaolu kek mi olduğu hakkında bahse girdiğimiz bir gün PR Departmanımızdan şöyle bir "Basın Bilgilendirme Notu" aldık:





THE "KEK" IS A LIE!

Tüm araştırmalara rağmen ofisteki kek kokusunun kaynağı bulunamadı

30.10.2015 - Bugün saat 13:30 civarında SetiMedia ofisinde hissedilen kek kokusunun kaynağı bulunamadı. Konuyla ilgili açıklama yapmaktan kaçınan Hatice Hanım, "Kek mek yok size," dedi.

KEK LİMONLU MUYDU YOKSA PORTAKALLI MI?

Öte yandan bu gizemli kek kokusunun kaynağı olduğu iddia edilen kekin neli olduğu konusundaki tartışma da devam ediyor. Ofis sakinlerinden Sinan Akkol kekin portakallı olduğunu iddia ederken, Ayda Tangüner kekin üzümlü olduğu konusunda ısrarcı. Bunun yanında kekin limonlu ve üzümlü olduğunu söyleyenler de var.

FIRINCILARDAN BİN KEZ ÖZÜR DİLERİM

Yaptığı yemeklerin ve tatlıların çok güzel olduğuna dair yorumlara ilişkin düşünceleri sorulan Hatice Hanım, "Tüm fırıncılardan özür diliyorum. Fırıncılık dünyanın en eski mesleklerinden biri ama ne yapalım biz de yetenekliyiz. Kurban olduğum Allah verdikçe veriyor," dedi. Hatice Hanım açıklamasını yaptığı sırada orada bulunan ve adı Ayşe olduğu öğrenilen bir kadınınsa, "Ne var, ben de yaparım aynısını!" diye bağırdığı duyuldu.

Kek bilmecesine son noktayı ise SetiMedia'nın kurucu ortaklarından Serpil Ulutürk koydu. "Yıllardır bu ülkede kek, pasta diyerek aziz milletimizi dilimlere ayırmak istediler. Bunların arkasında farklı güçler var, bunları planlayan bir üst akıl var. Vatandaşlarımızı sağduyulu olmaya çağırıyorum. Kek diye bir şey yok, doldurulşa gelmeyelim, keklenmeyelim."

69



KASIM 2009

BİRDİK 2 OLDUK: free2play

Tam ikinci yaşımızda, önce yenilenen Oyungezer Online'la sonra yepyeni ve beklenmedik bir dergiyle heyecanımızı tazeledik: Free2Play, Tuğbek'in kafayı Faruk'un da gövdeyi yönettiği yeni oyun kahramanımız oldu. Ablası gibi o da bir Kasım bebeğiydi. 15 Kasım 2009'da, adı üstünde, sadece online oyunlara odaklanmış bir içerikle raflara çıktı yeni dergimiz. Ben Oyungezer tayfasının bir ferdi olarak çok hakim değildim konuya ama şu kadarını biliyorum: Beş aylık hazırlığı bir kenara bırakarak söylüyorum, Faruk son dokuz gün çıkmadı ofisten (sanırım kirayı geciktirmişti ve ev sahibi zorbalık yapıyordu ama bunu hiçbir zaman itiraf etmedi :)

Üç ayda bir yayınlanmak üzere yola çıkmıştı Free2Play ama iki ayda bir yayınlandığı da oldu, altı ay ara verdiği de… Bir süredir pek sesi çıkmıyor kendisinin ama bir köşede mırıl mırıl bir şeyler yapıyormuş gibi de geliyor bize. Bakalım, göreceğiz. **-Serpil**









AĞUSTOS 2009

Dövüşerek Barışanlar!

Fight Night Round 4

Eski okurlarımız az çok biliyor, dergiye bir yıllık gecikmeyle katılan Faruk (Furkan Akıncı) ve eski ekibin ağır abisi, donanım gurusu, Star Wars canavarı Kaan (Alkın – nam-ı diğer Jesuskane) yıldızı çok da barışmayan iki ofis insanıydı. Ailesinden çok çalışma arkadaşlarını gören, kendi yatağından çok ofisteki kanepelerde uyuyan insanlar olarak bu gerginliği uzun süre taşıyamayacağımız ortaydı. Ama işte serde keçilik var… Birbirlerine kıl olmaya devam ettiler bir süre. Buzları eriten şeyse ne bir parti ortamı, ne bir gece yarısı sohbeti, ne de bir kutu çikolata; Fight Night Round 4 oldu. İkisi de dövüş sanatlarına aşık bu iki insan, tüm zamanların en iyi boks oyunu ofise gelince içlerindeki keçiyi daha fazla tutamadılar, birbirlerine doğru koşup… Kaan'ın sol kroşesiyle barıştılar. Bu ikiliden yıllar içinde efsane bromance hikâyeleri çıktı ama şimdi anlatıp da şeyapmayalım. **-Serpil**



ARALIK 2008

WoW: Wrath of Lich King

72

D&R'ın kapısı Wrath Gate'e döndü!

"Çılgınlar gibi yağmur yağıyor. Ofisten çıkarken Tuğbek'i sollayıp basıp gitmenin faturasını 'Etiler'e nereden dönüyorduk abi?' diye arayarak ödedim. Tuğbek'se intikamını o konuşmayı Etiler D&R'ının otoparkından yaparak almıştı benden. (…) Onlarca balya dergi, Goyun kartonu, projeksiyon, perde, ses sitemi ve hepsinin de ötesinde yığınla kahve stoğu bagajlara dağıtılmıştı. Günlerce öncesinden planlamaya başladığımız Wrath of the Lich King çıkış partisine sadece saatler kalmıştı."

Bu satırlar ofisin o zamanlardaki en büyük WoW mağdurlarından Berkant'a (Akarcan) ait. Wrath of the Lich King için bir gece yarısı satış etkinliği olacağını öğrendiğimizde milletin soğuktan helak olacağını da düşünerek bir hoşluk yapmaya karar verdik. Soğuk bir kasım gecesinde sokakta kuyruğa girmenin ne demek olduğunu biliyorduk (yalan.. ama tahmin edebiliyorduk) ve orada bekleyecek yüzlerce WoW oyuncusunun neye ihtiyacı olduğunu da biliyorduk. İçecek sıcak bir şeyler, zamanın çabuk geçmesini sağlayacak üç beş muhabbet ve gaz, daha çok gaz!

Yağmur altında, sokağa kurduğumuz perde – projeksiyon sistemiyle gösterdiğimiz Lich King videoları, South Park'ın Make Love No Warcraft bölümü, oyun içi videolar, en iyi machinimalar o gece Etiler D&R'ın kapısındaki WoW'cuları raid'e hazırladı. Sonra kahve makinesini kurup herkesin eline mis gibi kokan birer karton bardak tutuşturduk (Starbucks Etiler şubesi hâlâ bizden nefret ediyor olmalı). Artık sadece oyuncular değil hava da ısınmıştı… Ve saat 00:00'ı gösterdiğinde tüm kalabalıkla birlikte biz de kapıya yürüdük, amaç belliydi ve elde etmeden dönmek yoktu! Lâkin, heyhat! Kuyruğa girmek yerine millete yarenlik yaptığımız için Collector's Edition'lar sıra bize gelene kadar bitmişti.

MAYIS 2014

#EVDEDENEMEYİN

Bu haftasonu uyumuyoruz (uyudular)

Sabahlara kadar uyumaksızın oyun oynamanın vücuda nasıl etkileri olduğunu dosya konusu yapmak nasıl aklımıza geldi ki? Düşünüyorum... Oyungezer'de hep yapılması istenen bir dosyaydı bu diye hatırlıyorum. Masaya da böyle kondu, "yapar mısın?" dediler. "Yaparım" dedim.

Neye hayır dedim ki şu ofiste zaten?

Bugün dönüp baktığımda, nasıl böyle deli bir işe kalkışmışız diye aklımdan geçiriyorum. Tamam, sonuçta çok daha uzun sürelerde (42 saat ayakta kalmıştım ben) uyanık kaldığımız da olmuştur şu hayatta. Ama çevremde senkronize horlamayı başaran Tuğbek ve Ömer varken, diğer taraftan Serpil kedi gibi kanepeler arasında kıvrılma savaşı verirken iyi dayandığımı düşünüyorum. Yine de uyanık olduğu anlarda destek çıkmak için bilgisayarında deli gibi at koşturan Tuğbek'e bir kez daha teşekkürü borç bilirim. O olmasaydı...ben yine olurdum tabii de o saatler bu kadar çekilir olmazdı. **-Sarp**









KASIM 2008

TİRAMİSU'DAN NASIL NEFRET ETTİM :(

"Sefaletin yükseldiği anlar" lafını çok severim. Oyungezer tarihi bu lafın cuk diye oturduğu hikâyelerle dolu ama bunların çoğu pek eğlenceli olmadığı için aralarından birini seçtim. 2008 Kasım'ında, yani derginin birinci yaşını kutladığımız ayda, kutlama günü için tabii ki bir adet de pastaya ihtiyacımız vardı. Hatırlamıyorum, parasızlıktan mı yoksa eğlencesine mi, dışarıdan almak yerine bu işi Tuğbek ve Damla'ya bıraktık. Doğuştan aç 30 Oyungezer çalışanına devasa bir tiramisu yapmaya karar verdiler. İkisi de mutfakta yetenekli insanlar ama bugüne kadar 4-5 kişiden fazlasına yemek hazırlamadıkları için hazırlık aşamasında bazı ufak detayları gözden kaçırmışlar. Mesela o büyüklükte bir tiramisuyu hazırlayacak bir tepsimiz olmadığı gerçeğini… Yaratıcı ve saçma sapan çözümleriyle meşhur arkadaşımız Tuğbek, ofisteki en büyük bilgisayar kasasının (da) Sinan'da olduğunu bildiğinden o an Sinan'ın kasa kapağının iyi bir tepsi olabileceğine karar verdi. Ortaya çıkan tiramisu, gerçekten sefaletin ne kadar yükselebileceğinin iyi bir örneğiydi. Tek tesellimiz tadının da görüntüsü kadar kötü olmasıydı, o derece. Özellikle de Emre'nin tiramisusundan çıkan vida… Devamını anlatmak istemiyorum.

VEDA ETTİKLERİMİZ

Yedinci konsol nesliyle örtüşüyor Oyungezer'in tarihçesi. O nedenle şöyle bir geriye bakınca, bu sekiz senede o kadar fazla video oyun firmasına elveda demişiz ki… Hepsine yer yok, en çok özlediklerimizi listeleyelim. Umarız ki o gün işsiz kalan tüm çalışanlar, şu anda güzel konumlarda hayallerini yaşamaya devam ediyorlardır.

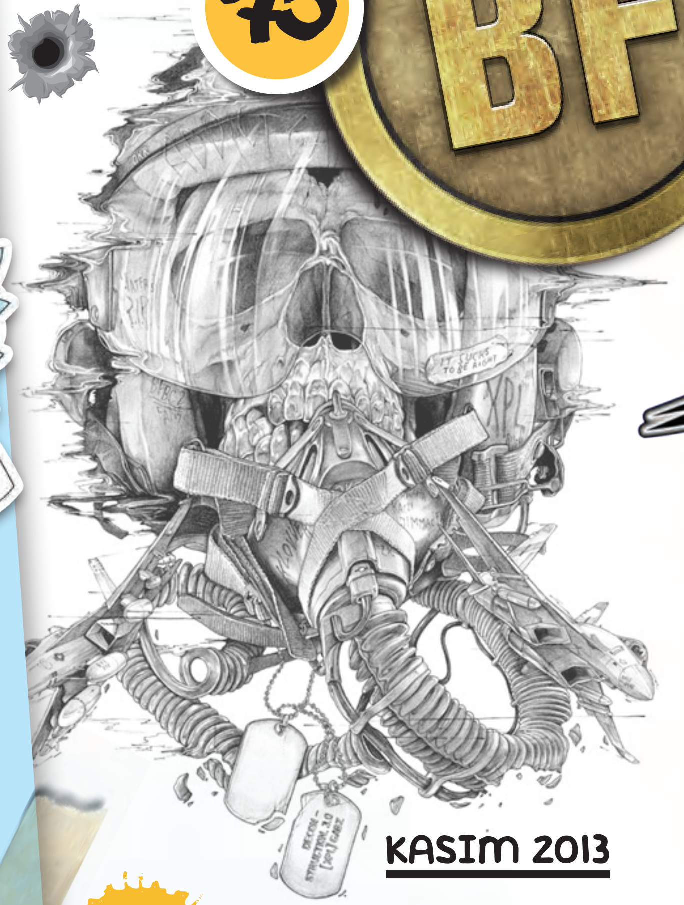
- **TEAM BONDI (2011) - L.A. NOIRE**
- **THQ (2013) - RED FACTION, DARKSIDERS**
- **3D REALMS (2009) - DUKE NUKEM**
- **BLACK HOLE ENTERTAINMENT (2012) - HEROES VI**
- **PANDEMIC (2009) - MERCENARIES**
- **AIRTIGHT GAMES (2014) - QUANTUM CONUNDRUM**
- **ENSEMBLE STUDIOS (2009) - AGE OF EMPIRES**
- **INFOGRAMES (2009) - ENTER THE MATRIX**







Turuncu donun da bir hikâyesi var!



75 BF

KASIM 2013

BATTLEFIELD: NEREDEN NEREYE BE KARDEŞİM

Battlefield 1942'nin ardından BF 2'yi ve 32 kişilik kaos haritalarını hatırlıyorum. İnsanların alıp kaçacağı uçakların motorlarına C4 koymayı kendime görev edinmiş, beni avlamaya niyetli düşmanları ise keskin nişancı arkadaşım Tufan'a (Tolga) bırakmıştım.

2005 yılının eğlencesinden bahsediyorum bu arada arkadaşlar, arada 11 koca yıl var yani. Bu 11 koca yılda Battlefield öyle fazla biçim değiştirdi ki. Oyungezer'de hepi topu iki kere kapak yapmışız Battlefield'ı (hep aynı artwork'ü basıyorlar, kapak yapamıyoruz!!1) ama oyunlarını övmekten geri kalmamışız. Tabii geçmişinde 2142 ya da son çıkan Hardline gibi başarısız, gölgede kalmış denemeler de var ama Battlefield 2'nin ya da Bad Company serisinin kalitesi de tartışılmazdı.

Hardline'ı silip atarsak, son olarak elimizde Ekim 2013'ün sonlarında çıkan Battlefield 4 var. Planetside 2 hariç, geniş kitlelerin savaşını tecrübe edebildiğimiz en iyi oyun hâlâ bu seri. Nereden geldiğini görmediğimiz bir kurşunla öldüğümüz zamanlar, yıkılan bir binanın içinden ucu ucuna çıktığımız anlar, bir arkadaşımızın önümüzde ölürken son anda öcünü aldığımız adrenalin dolu hatıralar fazla. Hadi güncellerden birini, OGZ ve Fragtist'ten Koca Kafa Burak'ı da alıp birbirimizin sırtını Şangay haritasında koruduğumuz günleri paylaşayım bari. Gökdelen yıkılırken asansörde kaldığımız, bunun kahkahasıyla Skype'ı kilitlediğimiz aramızda kalsın hadi. **-Sarp**



PELUŞ GOYUN

İSPİRTO GÖZLER, BONCUK BURUNLAR

Derginin önce okuru, sonra free-to-play editörü (editör dediğime bakmayın, daha 15'inde falandı kınayt yazmaya başladığında), sonra DVD operatörü, derken Posta İdarecisi, son olarak da DATA editörü olan Eren Okka'yı (erengy) bilirsiniz. Ofiste ilk kadromuzdan bugüne kalan son mohikanımız o bizim (saçlar değil, onlar savaşçı olmayan Kızılderili stili uzun, bele kadar ve örgülü). Kendisi sırlarla dolu bir insan ama işte ucundan kenarından tanıdığımız kadarıyla şeydir… (bilmiyorum). Şöyle söyleyeyim; derginin doğum günü için, katılan herkese birer Goyun hazırlayıp hediye edecek kadar ince ve yetenekli bir arkadaşımızdır. O minik ve minnoş Goyunları nasıl hazırladığını daha sonra dergi sayfalarında da anlattı (Ocak 2009) ama ben hâlâ bilemiyorum nasıl yapmıştı da o kadar güzel olmuşlardı…

Ofisteki "Hediye Goyunlar" köşemizde bir tanesi duruyor hâlâ ama ya diğerleri nerede? Dergiye o zamanlar yazan ve o partide bize katılan o güzel insanlar sanırım o güzel Goyunlara binip gittiler (ayarsızlar!).





ŞUBAT 2009

ALİ'NİN DERDİ NE?!

Oyun 2009 Ocak'ında çıktı ama tabii dergideki muhabbet Şubat'ta koptu. Derginin Ankara delişmeni Ali Sezgin, oyunun ofise düştüğü gün bavulunu toplayıp yanımıza taşındı. Günlerce ofiste yattı kalktı, günlerce sadece sandviç yiyip Ryuculuk oynadı. Çok harika değil mi? Ama ufacık bir sorun vardı, Ali bu oyunu oynayamıyordu. *"İnsan üç gün durmadan sopa yemek için 500km yol teper mi be?"* diye sormuş Tuğbek Şubat sayısındaki Oyunezer'de. Haklı. Oyunun ofisteki yansımalarını o yazıdan alıntılayarak yâd edelim:

"Ama bütün ofis Ryu ile Ken Şubat Tatilinde manyağı çıktı ya, ben ona yanıyorum. Oyun çıktığı gün Ankara'dan atlayıp geldi Ali. Üç gün çıkmadı ofisten, boyuna Ryu ile Ken Şubat Tatilinde oynadı. Oynamayı becerse içim yanmayacak. İnsan üç gün durmadan sopa yemek için 500km yol teper mi be? Hayır, yediği dayaklar etki etmiş olacak, durmadan "bu oyun çok derin" gibi manasız şeyler söyleyip duruyordu. Bir de Sinan var tabii, oynarken en çok gülen, yarılan, kolundan sürükleye sürükleye bir şeyler gösteren o. Oturmuşum çalışıyorum efendi efendi, içeriden önce kahkaha patlıyor, sonra Sinan'ın bağırışı geliyor, "Tuğbeeeek koş!" Hadi diyelim ki göstereceğin ilginç bir şey, Usain Bolt olsam, canhıraş koşsam ben o harekete yetişebilir miyim? Yok yok, Ryu ile Ken Şubat Tatilinde oynaya oynaya beyni eridi hepsinin."

Ali'yle çok dalga geçtik o ay ama sonunda kazanan o oldu. Dergiye koca bir Street Fighter IV incelemesi yaptı, kapağı kaptı, notunu da verdi: 9,5.



78

ARALIK 2007

CRYSIS: ELLER HÂLÂ TİTRERKEN

Oyun dünyasının geleceği hakkında söz sahibi bir oyun mu yoksa bir teknoloji demosu etrafına örülmüş sıradan bir hikâye mi? Crysis çıktığında en büyük tartışma buydu. Ve biz bu tartışmanın jürisi değil tarafıydık. Nasıl olmayalım, Yerli Kardeşler'i Far Cry'dan beri yakından izliyor, yaptıkları işe inanıyor ve başarılı olmalarını tüm yüreğimizle diliyorduk. Neyse ki zaman yüzümüzü kara çıkarmadı, Crysis'in sadece oyun motoru değil; mekanikleri, atmosferi, oyuncuya sağladığı serbestlik de sonraki yıllarda bir kriter olarak diğer oyunları etkilemeyi sürdürdü. Nanogiysisi, sandbox'ı, Türkçeye profesyonel çevirisi yapılan ilk oyun olması ve tabii dibimizi düşüren grafikleriyle Crysis'in bizdeki yeri hâlâ çok özel. Mesela hâlâ ofiste bir işin hesabını vermemiz gerektiğinde, uzaklara doğru sekerken durumu sevimli hale getirmek için robotik bir tonda "pelerin kullanımda" dediğimizi biliyor muydunuz?

2007 - ~

ASSASSIN'S CREED

OHA BU NE?!

Yanına numarasını ya da Brotherhood'unu falan eklemeden *Assassin's Creed* yazınca hata yapmış gibi hissediyor insan. Halbuki hata yok. Yıl 2007, aylardan meşhur Aralık. En öz hakiki *Assassin's Creed* çıktı. Ve daha bombası; Oyungezer oyuna sadece üç sayfa ayırdı! Tarihin kapak yapmadığımız tek *Assassin's Creed*'i olması sebebiyle de özel bir yeri var bu oyunun bizde, bir ara fırsatını bulursak niyetimiz var (PC versiyonu çıktığında yaptığımız kapağı niye saymıyoruz acaba?).

Bir ayrıntı daha: Oyunu Kaan ya da Sinan değil, daha ismini bile doğru düzgün öğrenemediğimiz Ali Sezgin diye bir çocuk inceledi (Ali Sönmez sanıyoruz daha o zamanlar). İnsan dergiye Assassin's Creed incelemesiyle giriş yapar mı ulan, nasıl verdik biz bu oyunu bu çocuğa?! Derhal atalarımızın zamanına gidip bu hataya neden olan olaylar zincirinin ilk halkasına tekme atmam lazım, derhal!

O değil de, Jade Raymond'ı hatırlar mısınız?







TEMMUZ 2008

DIABLO III

KAPAK BİZİM İŞİMİZ!



Derginin bittiği gün genellikle sabah 7-8'de eve dönülür. Yorgunlukla tarif edilemeyecek bir huzur/bitkinlik hissiyle yatağa süzülünür. "Yarın sabaha kadar uyuyacağım..." diye düşünülür ama genellikle öğleden sonra 2'de ayağa dikilinir.

O gün telefonum saat 10'da çaldı. Henüz uyuduğunu anlamamış gözlerimi araladığımı zannediyorum, çünkü telefon elimde, Serpil'in "Sinan! Çabuk uyan, Diablo 3 duyuruldu!" dediğini duyduğumu hayal ettim.

Normalde "bu bir rüya olmalı" diyerek gözlerimi tekrar kapatır, telefonu da göbeğimin üstüne koyup fosur fosur uyumaya devam ederdim. Ama rüyamda da olsa Diablo 3'ün duyurulmuş olmasını takip etmem gerekiyordu. Merdivenden süzülen Sylvester misali süzülerek yandaki odaya geçtim, bilgisayarı açtım, Blizzard'ın sitesine girdim ve...

Diablo 3 duyurulmuştu!

Kapak bitmiş, dergi paketlenmişken bize yapılacak en kötü ama en güzel şeyi yapmıştı Blizzard. Kapak MGS 4'tü (o zamanlar MGS efsanesinin gerçekten son oyunu olduğunu düşünüyorduk). O noktada kapağı ve içeriği değiştirmek demek ve zaten gecikmiş olan piyasaya çıkışımızı en az 3 gün ötelemek demekti. Ama Diablo 3'tü bu! İnanılmaz görünüyordu, ki gerçekten inanamıyorduk neredeyse sekiz yıl bekledikten sonra pat diye duyurulmasına.

Her zamanki gibi zor kararı verdik, dergiyi erteledik, MGS fanatiklerinin yumruklarını göğüsledik ve Diablo 3'ü kapağımıza konuk ettik. Ayın 2'si itibariyle bu kararı verdiğimiz için de Diablo 3'ü kapak yapan ilk dergi olduk dünyada! **-Sinan**

DUKE NUKEM FOREVER

81

TEMMUZ 2011

Oyun dünyasının en büyük şakasıydı Duke Nukem Forever. "İsminde Forever yazdığı için bir türlü çıkmıyor :D" diye diye bir ömür geçti. 1997'den 2011'e kadar, bir şekilde sürekli gündemde kalan böylesi bir oyun yoktur sanıyorum.

Neyse efendim, sıcak bir yaz sabahı DNF elimize geçti. Kâh elimizde bir dal kaka, sağa sola fırlattık. Kâh en katı feministleri bayıltacak (gerçek anlamda) şeyler söyledik.

Sonuçta oyun bitti. Oyun dünyasının çoğunluğu beğenmedi, düşük notlar verdi. Biz ise Duke Nukem Forever'ı olduğu gibi gördük: Koskoca, ayıpçı, kütük gibi bir şaka... Stadyum tuvaletinde sağa sola fırlatılan bir kaka.

14 yıllık bekleyiş 10 saatlik bir oyunla nihayete erdi. Tüm zamanların en uzun süre beklenen oyunu geldi geçti. Şimdi hiç de şaka gibi durmayan, her hatırladığımızda yüreğimizi ağlatan Half-Life 3'ü beklemeye geldi sıra. **-Sinan**



ŞUBAT 2008

GİM: AÇILIMI MUHTELİF

82

GİM, yani Görüntülü İnceleme Modülü… Aaah, ah, nostaljik anlar bunlar sevgili seyirciler… 2004 yılında tasarlayıp 2005 yılında piyasaya sürdüğüm(üz) "Oyun Oynarken Üzerine Konuşup Eyyorlamalar Yapmak" videolarımdı GİM. O sıralar YouTube falan bile yoktu ve sanırım Türkiye'de ilk yapan ben (yani biz) olmuştum. Tabii internet, bant genişliği falan bir yere kadar, bütün bu GİM videolarını DVD'de dağıtırdık o zamanlar. Adam gibi video capture donanımım da olmadığından bu videoları yapabilmek için konsol çıkışını o zamanların kallavi el kameralarından birinin girişine bağlardım. Onu da VHS video oynatıcıma ve onu da TV kartıma… Yani ölme eşşeğim ölme. Ehuhuhe. Ama büyük zevk alırdım bu videoları hazırlamaktan çünkü Türkiye'de bir ilkti, orijinaldi… Tabii sonrasında bu işi çok daha güzel, daha profesyonel yapanlar oldu, YouTube bu arkadaşlarla doldu ve artık bu videolar günlük hayatımızın vazgeçilmezi oldular. Artık GİM yapmıyorum dergimizde, çünkü Sinan ve Enis zaten çok profesyonel videolar ile karşınıza çıkıyorlar devamlı. Tabii müdürüm Serpil isterse özel konularda yine GİM çakarız. Ama onun dışında ben de kendi çapımda video oyunları ve oyuncaklar ile ilgili videolar yapıyorum, ilgilenen arkadaşlar olursa HobiPros.com ve OyunPros.com sitelerini ziyaret edebilirler! **-Göktuğ**

I'm here to kick ass and chew bubblegum and I'm all out of bubblegum





83 KASIM 2014

INQUISITION'I ANLATAMAMAK

Şimdi arkadaşlar şu yaşıma kadar yazı yazabilmeyi az biraz öğrenmiş durumdayım ama sözlü iletişim konusunda ne kadar yeteneksiz olduğumu tarif edemem. Yani mesela Dragon Age: Inquisition konusunda klavyem döndüğünce sayfalar boyunca bir şeyler karalayabilirim ama gelip sorsanız "Dragon Age: Inquisition nasıl oyun?" diye "iyidir abi, güzel yani bence" falan gibi muhteşem derin yorumlarıma maruz kalabilirsiniz.

Bizim ofiste yaşadığım da herhalde bu oldu. "Şöyle güzel, böyle epik, süper yazmışlar karakterler, BioWare çok acayip firma" falan filan diye az kafa şişirmedim ama yok arkadaş. Şu koskoca OGZ ofisinde, RYO seven bir sürü insan evladının olduğu şu fakirhanede kimseye oynatamadım oyunu. The Witcher 3'te yaptığımız o "ben böyle yaptım böyle oldu, ben burda böyle seçtim, oyunun sonunda şöyle oldu" muhabbetlerini Inquisition'da kimseyle yapamadım. Resmen içimde kaldı.

Bir de "Yılın Oyunu payesini hak edecek oyun yok bu yıl" deyip kimseye o ödülü vermedik ya 2015'te… Duvarlara kafa ata ata yıkacağım ofisi… **-Ömer**



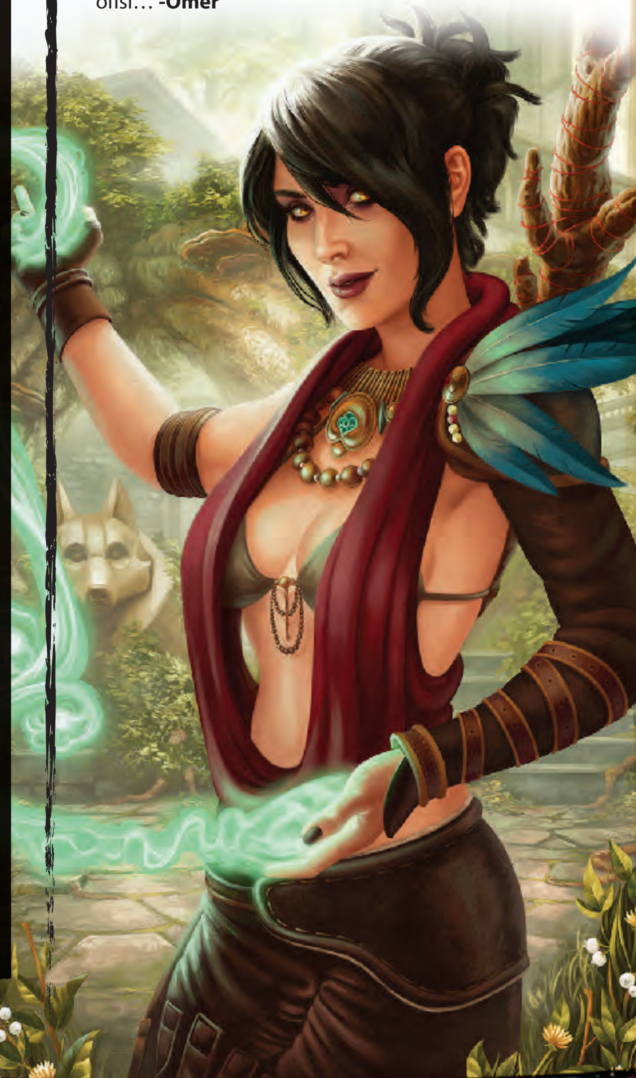


MART 2010

HEAVY RAIN: BU NE ISTIRAP?

Her fuarda David Cage kovalamaktan, her yeni videoda çenemizi yerlerden toplamaktan sıkılmıştık. Sadece ofiste değil, tüm Oyungezer atmosferinde *Ağır Yağmur* havası baskındı. Çok uzun zamandır, giderek büyüyen hayallerle bekliyorduk *Heavy Rain*'i. Derken şakır şakır yağmur yağan bir Şubat akşamüstü oyun ofise geldi.

O kadar zamandır bekliyordum ama oyunu yazmaya hevesli değildim aslında çünkü ruhuma çok da iyi gelmeyeceğini biliyordum. Heavy Rain ağır bir dram oyunuydu, oyuncuya kontrolü bütünüyle bırakmıyordu ama bıraktığında da en olmadık işleri yaptırıyordu. Atmosferiyle sizi ele geçiren, bir parçası haline geldiğiniz böyle bir hikâyede, refleks olarak yanlış bir tuşa basıp pat diye katil olabiliyordunuz mesela. Eski save'e dönmek yok, ambulans çağırayım belki kurtarırım yok… Vicdan azabıydı bu oyun. Kontrol ettiğiniz 5 – 6 ayrı karakter vardı ve hepsini birden canlı tutmak neredeyse imkânsızdı. Sonunu hatırlıyorum da, resmen oyundan dayak yemiş haldeydim. Nasıl oldu da incelemesini üstlendim, orasını hatırlamıyorum ama kulaklarımda hâlâ Ethan'ın "Shaun" diye bağıran sesi duruyor. Yaktın bizi David Cage yaktın… **-Serpil**



MADWORLD 85

KAPAT GÖZLERİNİ MARIO!

NİSAN 2009

Nintendo dünyası başkadır. Konsolları, oyunları, hatta bu devasa markanın ağır adamları falan, hepsinde süte bandığınız kurabiyeye benzer bir evcillik, bir tatlılık, bir masumluk vardır. Tehlikesiz ve sevimlidir Ninendo'yla ilgili her şey. Bu müthiş bir başarıyla yönetilen marka algısını bozacak çok az şey gördük bugüne kadar. Onlardan en ağırı da herhalde MadWorld'dü.

Testerelerin viyakladığı, baltaların parladığı, kazıkların sivriltildiği bir dünyası vardı MadWorld'ün. Oyunu dergide yazmalı mıyız yazmamalı mıyız diye düşünmek zorunda kaldık. O güne kadar Wii'yi hep "ailece eğlenmece" diye gazlamışken, bu cinnet oyununu okurlarımızın önüne koymak (hem de iyi notu hak ediyordu) biraz kendimizi yalanlamak gibi olacaktı. Fakat diğer yandan, Nintendo'nun imajını korumak bize mi kalmış, oyunun üstünde koskoca +18 yazıyor, herhalde bilinçli Oyungezer okuru bunu çoluğuna çocuğuna oynatmayacaktı. Yine de incelemesini yazarken biraz abartmış olduğumuzu kabul edelim… Şöyle şeyler yazmış Mert (Hakkı Bingöl):

"MadWorld için seçilebilecek en doğru konsolun neden Wii olduğu da sanırım gayet açık; Wii'nin özgün kumanda yetenekleri. Oyunu tasarlayanlar kumandanın yeteneklerini abartmadan, çok iyi bir şekilde kullanarak takdiri hak eden bir iş çıkarmışlar. Örneğin sağ kolumuzda sürekli takılı bulunan elektrikli testereyi B tuşuyla aktif hale getirip kumandayı sallayarak rakibimizi parçalara ayırabiliyoruz demiştik. Kumandayı sallayarak diyorum ama öyle rastgele bir sallama değil bu. Eğer yukarıdan aşağıya sallarsanız rakibinizi tepeden aşağı ortadan ikiye yarabilir, sağdan sola sallayarak da yatayda iki parçaya ayrılmış et yığınları elde edebilirsiniz. (…) Benim hastası olduğum hareketlerden biri de yakasından tutup havaya kaldırdığım bir adamı çalışmakta olan bir hızara doğru tutup parmaklarımın arasında paramparça olmasını izlediğim hareket oldu."

Tamam Mert, yeter. Hadi biraz da güzel şeylerden bahsedelim…

86

ARALIK 2007

Ah o sayıda ben de olsaydım!

JRYO hastalığımın zirvesindeyim, PS2 de var elimde, ne bulursam alıyorum. Tabii bu bir sürü oyun arasında Persona 3 diye minik bir oyuncuk daha var. "Nocturne iyiydi bayağı, bu da aynı adamların herhalde, bakalım neymiş?" diye takıyorum makineye, gerisi malum. Aradan geçen yıllar fanboyluğumu hiç mi hiç azaltmadı.

Neyse, ben oyunu oynadıktan sonraya denk geliyor Oyungezer'in çıkışı. Persona 3'e yer vermeme gibi bir şey yapmak istememişler belli ki, dergide incelemesi var. Sevgili pek muhterem Volkan arkadaşımız yarım sayfa (YARIM SAYFA?!?!?) bir şeyler karalamış oyun hakkında. Mesela bir alıntı yapmak gerekirse "Açıkçası gündüz kısımları oyunun ilerleyen saatlerinde sıkmaya başlıyor çünkü iletişimde olduğunuz kişi sayısı beş, bilemedin altı olunca zaman geçmek bilmiyor." ……. (yazar burada bir şeyler yazmak için önce ellerinin titremesinin geçmesini bekler)

Yaw sırf Social Link kurabildiğimiz 20 tane farklı karakter var! Bu Sosyal Link sisteminin devrimselliği, diyalog yazım kalitesi, alt metinler, epik oyun sonu, Kadife Oda, füzyon…? Ya Volkan var ya hacı bu satırları okuyorsan bir süre gözüme gözükme! Bak yıllar sonra yine sinirlendim aynı şeye… **-Ömer**



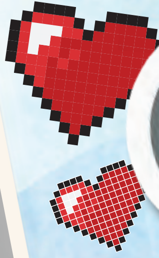
KABLO DA ÇAKARIM, POĞAÇA DA YAPARIM



DAMLA 87

Bu ofisten bir Damla (Pınar Gök) geçti… 100'üncü sayı dosyası yapıyoruz, Damla'yı anmadan geçmeye kalksak elinde ya bir ya bir ışın kılıcıyla ya bir tahta kaşıkla karşımıza dikilir, "yoo şell nat pess!" diye bağırır. Damla sürprizlerle doludur, eline hangi silahı alacağını bilemezsiniz çünkü hepsini kullanmayı bilir. Damla bize şakır şakır Almanca konuştuğunu, network için kablolama yapabildiğini, amatör bir ressam olduğunu, zamanında mizah dergilerinde çalıştığını, ortamlarda Counter-Strike ustalığıyla yıldızlaştığını, web adminliği yaptığını hiç söylemeden yıllarca aramızda kaynadı. Eski bir metalciydi, feci Roman havası bilirdi, mutfakta ayrı şahanelikleri vardı. Bir şeylerde uzmanlaşmaya kaç yaşında başlamıştı bilmiyorum, fakat bizimle olduğu süre boyunca "hı, ben yapabilirim onu galiba" dediği her işin altından ustalıkla kalktı. Ekran Dışı sayfalarında röportajlar da yaptı, sanat bilgisini de konuşturdu, ESL Türkiye yöneticisi olarak espor topluluğunun derdini de dinledi, ay sonlarında yanıma sokulup "ben de InDesign'lara bakayım mı" da dedi… Sonra ne oldu peki? Eh, elinden her iş geldiğini anladığımız gün kaçıp gitti tabii "Ben miyim lan buranın Külkedisi" diye bağırarak :) Şimdilerde Köln'de, bildiklerine yenilerini ekliyor. Damlaaa, ya gelsene bişi sorucam! **-Serpil**







ACHIEVEMENT UNLOCKED
Left the house

MART 2013

LIMBO



Beni dergiye alsanıza!

Dergide ilk yayınlanan yazım değil ama dergiye girişim için yazdığım deneme incelemesidir Limbo. Bacaklarımı sandalyeden sallar vaziyette Serpil'in karşısında otururken "Ne yazmak istersin?" diye sordu bana. *Tuzak soru mu acaba bu? Ya yanlış cevap verirsem? Ay ellerim terliyor. Boğazım da kurudu sanki. Sallama bacakları salak. Deli misin? SÖYLE DELİ MİSİN?!*

"Fark etmez ki" dedim sakince.

İkimizin de oynadığı bir oyunda karar kılmamız gerekiyordu. Yukarıdaki zihinsel karmaşam devam ederken ortak oyun olarak Limbo'da çektik çizgiyi. Serpil de seviyor, ben de hayranıyım. Gün içinde konuştuk yine, sonra ben eve gitmek için ayrıldım tabii ofisten.

O gece 23:10'da Limbo incelemesini yazıp yolladım. E be salak, insanlar dergi yapıyor ve yoğunlar. Ne ara okuyacak kadın senin yazını? Ama yok, her gün açıp mailimi kontrol ediyor, ıslak gözlerle bir cevap yok diye kapatıyorum.

Ofise geldiğimde sesimi çıkarmadım ama 1-2 kere Twitter'dan dürttüğüm doğrudur. Baş belasıyım diyorum, inanmıyorsunuz arkadaş. **-Sarp**

ACHIEVEMENT UNLOCKED!

Steam, Orange Box'la birlikte bugün artık oyunların vazgeçilmezi haline gelen "achievement" sistemine de giriş yaptı. Yıllardan beri çok farklı isimler altında farklı oyunlarda karşımıza çıkan ve Xbox 360'tan az buçuk bildiğimiz başarımlar böylece PC oyuncuları için de normalleşti. Biz de Ep.2 incelemesinde bu yeni yaratığı neymiş diye dürterken şöyle demişiz (Sinan demiş): *Orange Box oyunları "Achievement Points" diye özel bir ödül sistemiyle geliyor. Oyun içinde bazı özel hedeflere ulaşınca kazanıyorsunuz bu puanları. Bu hedefleri (Orange Box'taki tüm oyunlara yayılmış toplam 99 hedef var) "Achievements" menüsünden görebiliyorsunuz. *kırp* Half-Life 2'yi en baştan oynamak için güzel bir yem olmuş bu puanlar. Tabii Xbox 360'ta Gamerscore'a katkıda bulunduğundan achievement avlamak daha anlamlı. Ama PC'de de böyle bir alışkanlığın başlatılması lazım artık. Hoşuma gitti.*

89

ARALIK 2007

90

GUITAR HERO 3:

EVİMİ ANATHEMALAR BASTI



Plastik gitarlara terden ölene kadar, gece gündüz takır tukur basıldığı günlerin en şaşalı döneminde yaşandı bu anı. Anathema henüz "Cihangir'den ev almamış" olduğu zamanlar Türkiye turnesi yapmıştı. Turneyi organize eden de ev arkadaşım olunca bizim salonda bir gün bir adet Duncan Patterson belirdi! Gençliğimizi verem eden çoğu şarkı sözlerini bu adam yazmış, yine bu adam bass gitarını konuşturmuştu. Sıfır egoyla geldiği evimizin, yine antika çekyatında birkaç gün kalmıştı. Bildiğin ev arkadaşımız olmuştu lan adam, fakirliğe bak! Biz de fırsat bu fırsat diyip verdik GH gitarını eline. Şaka maka iyi çalmaya başladı, bizi filan yenmeye başlayınca da dedik ki Duncan, bak misafirsin, adamın asabını bozma, yat uyu! O çekyatta bir rock star değil de Mahmut abi gibi uyudu Duncan. Ardından pek çok kız o çekyatı istemişti de vermemiştik. Salaklık etmişiz, çünkü çok sonra çöpe attık baya caaaanım çekyatı. Bu arada Duncan hâlâ o misafirliği hatırlar, gidin sorun :) **-Volkan**



91

BAVULU HİÇ BOZMAYALIM!

Oyungezer öncesi yılları saymazsak, 2008 Ağustos'unda başlayan fuar ziyaretlerimiz bugüne kadar kesintisiz sürdü. Araya onlarca firma ziyareti de girdi tabii. Hatta Sinan'ın Ubisoft'la, Tuğbek'in de Crytek'le birlikte eve çıkmasını bekliyorduk artık bir ara, niyeyse bu iki yapımcıyı bu iki adam sahiplenmişti.

İlk fuarımız, henüz Gamescom'un Games Convention ismiyle anıldığı ve Köln'de değil Leipzig'de yapıldığı fuarmış. Yaşarken fark etmesek de, şimdi dönüp topluca bakınca sekiz yıl öncesinin ruhunun şimdikinden çok farklı olduğunu okuyabiliyoruz satır aralarından. O zamanlar internet canlı yayınları falan olmadığından, fuar dönüşlerimiz çok sancılı olurdu. "Her şeyi anlatmalıyım Allah'ım, her şeyi!" paniğiyle fuar kapısındaki posterlerden 39'uncu holün sonundaki Last Warriors of Epic Battle of Middle Earth Commandos oyununa kadar ne gördüysek beynimize kazırdık. Kameraların pili yetmez, internetler çekmez, o dev laptopları taşımaktan sırtımız çürür… ama videolarıyla, yorumlarıyla, röportajlarıyla, konferans izlenimleriyle tekmili birden fuar deneyimi sayfalara yansırdı o zamanlarda. Sonra baktık zaten herkes gitmeye başladı, gitmeyenler de gün gün, bilgisayarları karşısından canlı olarak izliyor fuarı, biz de bu paniği bir yana bırakmaya karar verdik. Fuarlar yine güzel, yine coşkulu ama eski ruh var mı? Yok maalesef valla.

ARALIK 2007 - AĞUSTOS 2008

OGZ DÖVÜŞ KULÜBÜ

OYUNGEZER DÖVÜŞ OYUNLARI KLANI

92

Oyun aleminin 64 büyük yeteneğini, 64 süper yıldızını, 64 sarsılmaz kahramanını birbirine dalsınlar diye OGZ Dövüş Kulübü'ne topladık. Manny Calavera'dan (*Grim Fandango*) Geralt'a (*The Witcher*), Nameless One'dan (*Planescape Torment*) T'ye (*Tetris*) çılgın bir ekibimiz vardı. 16 maçla başlayan elemeler Oyungezer okurlarının tanıklığında ve tribün desteğiyle kıran kırana, aylar boyunca sürdü. Nihayet Ağustos geldiğinde finalde kapışan isimler Gandalf ve Darth Vader'dı. Tam da klişenin gerektirdiği gibi, sadece iki büyük gücün değil aydınlık ve karanlığın çarpışmasıydı bu. Sopalar çekildi, sinir harbi başladı…

"Böyle geçti karanlığın hükmü bu dünyadan" diye mırıldandı Gandalf. Vader'ın kıpırtısız bedeninin yanına çökmüş, derin derin nefes almaya çalışıyordu. En sonunda o da yığıldı sırt üstü… Gözleri göğe dikilmiş halde "Ben bu dünyadaki görevimi yerine getirdim… Karanlığı yendim. Ama artık bitap düştüm, Eru, lütfen beni yanına al…" diye mırıldandı.

Ve bitti OGZ Dövüş Kulübü.





SABAHLAMA TİMİ



HER AY SONU

Oyungezer her ay büyük bir ekibin ortaya çıkardığı bir iş olsa da, tüm o parçaları bir bütün haline getiren üç nefer var. Bir tarafta sanat yönetmenimiz Gizem, diğer tarafta ise Oyungezer'in bel kemiği olan Serpil. Onların arasında ünlü Crazy Frog Bros videosundaki danslarla ben… Böyle bir ortamda tamamlanıyor işte dergi arkadaşlar. Gizem sayfaları yaparken, Serpil sayfaları onaylarken, bense "Bing Bing!" diye dans ederken. Şaka bir yana, bir ay içinde en konsantre kahkaha attığımız ama aynı zamanda en konsantre gerildiğimiz zaman tam olarak da bu zaman. Ama her ay bir şekilde bitiriyoruz bu süreci. Bitiyor, iki gün sonra tekrar başlıyor.

Ama benim çılgın kurbağa dansım insanların beyinlerinden hiç silinmiyor ***(bir de titreşimdeki telefon taklidin… -Serp.)***. O anı, ebedi işte. **-Sarp**







ARALIK 2008

DÜNYA DURUR OYUNGEZER



İlk panik dalgasını atlatmış, birinci yılı devirmiştik. Berbat ama unutulmaz bir ofis partiyle ilk doğum günümüzü kutladık, Radyo OGZ'de yayınlarımızı yapıp okurumuzla tekrar kucaklaştık. Tam bir sevgi kelebeği modunda ikinci yılın ilk sayılarına giriştik. Derken bir gece, yine sabahlamalı bir gece tabii, posta kutumuza bir şarkı düştü.

Yanda sözleri var zaten ama siz bir de müziğini dinleyin. Gerçi düzenli bir Oyungezer takipçisiyseniz muhakkak rastlamışsınızdır bir yerlerde. Çünkü o gün bugündür ne zaman bizi anlatan bir şeylere ihtiyaç duysak Fatih'in yazdığı notalara başvuruyoruz.

Dergiye hiç gelmemiş, bizlerle bir kez olsun yüz yüze görüşmemiş binlerce dostumuz olduğunu biliyoruz, Fatih Aydoğduoğlu da o dostlarımızdan biri. Zaten Oyungezer'in bütün olayı da bu dostluk değil mi? Dünya Durur Oyungezer işte bu dostluğun en doğru düzgün, en dolaysız anlatımı bizim için. Bak işte, kelimelerle anlatmaya kalkınca saçma sapan oluyor, ben susayım hikâyemizin soundtrack'i konuşsun. Yine çalsın, yine çalsın… Şurada: **tinyurl.com/ogz100-ost**





Grand Theft Auto IV

95

OPERASYON

ge te ağ dött

OCAK 2008

Tüm zamanların en geç çıkışlarını yapan derginiz Oyungezer, her şerde bir hayır vardır yaklaşımıyla bazen bu gecikmeleri avantaja çevirebilen bir mini kuntizdir. Ya da şöyle söyleyeyim: Yeterince geç kalırsanız en erkenci siz olabilirsiniz. Misal, Grand Theft Auto IV isimli oyunun çıkış tarihi 29 Nisan 2008 olarak açıklandığında oyunun incelemesinin Mayıs sayısına yetişmesinin mümkünatı olmadığı gerçeğiyle üzülmüştük ama kabullenmiştik. Fakat aylar geçtikçe içimizdeki şeytan giderek daha şiddetle dürter oldu, "yoksa yetişir mi?"… 29'unda ofise gelse oyun… Tuğbek'i de oturtsak PS3'e… Serumunu, lazımlığını bağlasak… Oyun diyelim 40 saat… 3 gün sürse… 2 günde de yazsak?" Yok mümkün değil ya! Yetişmez.

Ama yetişti.

"Kalabalık trafikte elden geldiğince hızlı ve dikkatli sürüyorum arabamı. Manyaklarla dolu bu koca şehirde kolay iş değil bu. Her an önüme kıran bir serseriye, yola fırlayan şaşkın bir yayaya çarpabilirim. Ama bu önemli görevin ortasında vakit kaybetmeye, bir de polisle falan uğraşmaya gelemem. Bir an önce buluşma noktasına gitmeli ve adamımı bulmalıyım. Karşı şeride geçiş yok, lanet olsun! Taa yolun sonuna kadar gidip U dönüşü yapıyorum. Kırmızı ışık kesiyor yolumu, hah bir sen eksiktin. Heyecanlanıyorum, bir an önce varmak istiyorum hedef noktasına. Diğer arabaların arasından sıyrılıp geçebilirim aslında. Ama hayır, kaza yapılacak vakit değil. Yeşil yanıyor ve devam ediyorum. Gözüm solumdaki binaları tarıyor, gelmemi söyledikleri restoranı arıyorum, işte orada. Kaldırıma doğru yanaşıyorum, kornaya basıyorum. Nerede kaldı bu adam? Yanlış yere mi geldim yoksa? Arabanın arkasından bir gölge yaklaşıyor, camı indiriyorum yavaşça. Bir baş uzanıyorum camdan içeri.

- Selam Tuğbek nasılsın?
- Sağol Fatih, koşturuyoruz işte. Dergiyi bitirdik, bir bunu bekliyoruz. Getirdin mi?
- Kusura bakma geç kaldım biraz. Havaalanından buraya yoğundu trafik. Normalde yapamayız bunu biliyorsun ama bu oyun özel olduğu için bir istisna yaptık. Senden iyi bir inceleme bekliyoruz artık.
-Sen orasını merak etme. Ben alayım malı.

Fatih çantasını karıştırıp küçük bir kutu çıkarıp uzatıyor ve ekliyor; 'İlk sen oynuyorsun, ona göre.' Vedalaşıyoruz. Camı kapatıp yola devam ediyorum."

Bu satırlarla başlayan GTA IV incelemesi, tüm zamanların en yüksek notu olan 9,9'la bitiyor. Ayın 25'inde ofisin kapısından giren Niko Bellic ve tayfası tam da dergi satışlarını yükseltmezsek gümleyeceğimiz kritik günlerde kapağa yerleşip işleri kontrol altına alıyor.

BAKLAVA DAVASI

97

Bizim Ocak 2008 sayısını alan herkesle baklavasına iddiaya girdiğimizi biliyor muydunuz?
Elbette bilmiyordunuz, çünkü biz kaybettik ve 8000 kişilik baklava tepsisi bulamadığımız için sesimizi hiç çıkarmadık bugüne dek :)

Olay şuydu: Ocak 2008'de, o yıl içinde çıkmasını beklediğimiz en iyi 20 oyundan hangisinin kaç puan ortalamasını tutturacağını tahmin etmeye çalıştık. Kesin olarak o puanı bileceğimizi iddia etmiyorduk ama bu puana belli oranda yaklaşma şartı koştuk.

Sonuç: 20 oyundan 10'unu tutturduk, 7'sini tutturamadık (C&C evreninde geçen Tiberium ise iptal edildi). Tutturduğumuz oyunlardan Starcraft 2 (9,5) ve Splinter Cell Conviction'ın puanlarını tam olarak bilirken (8,5), Space Siege ve Star Wars Force Unleashed yüzümüzü kara çıkardı (tahminlerimiz 8,0 ve 8,5'tu, gerçekleşen 5,0 ve 5,6 oldu). Tahminlerimizin etrafından dolaşan oyunların kalan hepsi 0,5 ile 1,0 puan arasında farklı düştü tahminlerimizden.

İddiamız %80 oranında doğru bileceğimizdi ama %52 oranında bilebilmiştik. Artık vicdanımız elvermiyor, eğer Ocak 2008 sayısı elinizde varsa, ofise gelin, baklavanızı yeyin :) **-Sinan**



96

CAKE is a lie

lie is a cake?!



Orange Box'ın içinden çıkan *Portal* güzel oyundu, hatta oynadıkça "aaa ne kadar da güzel bir oyun"du. Fakat oyunun bittiği ve o şarkının başladığı andan itibaren *Portal* artık başka bir şeydi, hedefi on ikiden vuran, asla unutulmayacak bir şey. Tam da derginin var olma çabaları içinde kıvrandığı günlere denk geldiğinden midir nedir, GLaDOS'un ağzından yazılmış *Still Alive* şarkısına hayran kaldık. O döneme ait kalp kırıklıklarımız, kaygılarımız, Oyungezer'in bir şekilde hayatta kalacağına dair inancımız, "kek"le gelen okurlarımız (selam Dark Templar!) derken şarkıda kendimizi bulduk. Oyungezer'in resmi şarkısı oldu *Still Alive*, gittik şarkıyı yazan Jonathan Coulton'ı bulduk. Dedik, "bu şarkı var ya, bize güç veriyor, bu derginin artık marşı bu olsun mu?" O da tamam dedi. O günden sonra da her ay sonuna, her partiye, her okur buluşmasına eşlik etti *Still Alive*. Ta ki bir başka ay sonunda posta kutumuza düşen *Dünya Durur Oyungezer* şarkısına kadar…

98

KİTAPÇI RAFLARINDAN SELAMLAŞMAK!

Arkanızda büyük bir holding, bir yayın grubu, bir petrol devi, bir inşaat şirketi vs. yoksa Türkiye gibi okurun pek de bol yetişmediği bir ülkede ayakta durmanız zordur. Bu cümlenin sonuna şöyle bir "ama" gelebileceğini biz de zaman içinde öğrendik: "Ama sizi sahiplenen bir okur kitleniz varsa dert etmeyin, yaparsınız."

Fikir ilk kimden çıkmıştı bilmiyorum ama Oyungezer açıldıktan sonra bizim forumdan tüm ülkeye yayılan yeni bir gerilla taktiği çıktı ortaya. Okurlar, süpermarkete ya da kitapçıya girip raflarda "düzenleme" yapmaya başladı (şu an "aha benden bahsediyor" diyen en az 1000 kişi var, biliyorum). Arkalara itilmiş Oyungezer dergileri sizler tarafından itinayla önlere çekildi daha çok görünsün, daha çok alınsın diye. İlk başlarda gerçekten de derginin bilinirliğini, alınma ihtimalini artırmak için başlamıştı bu hareket ama zamanla bir selamlaşma biçimine döndü. Bir markette dergi raflarının önünden geçerken "buradan bugün bir Oyungezer geçmiş" der hale geldik. Daha geçen gün bizim markette alınacak ne dergi var diye bakarken gördüm, bu gelenek hâlâ yaşıyor. Anadolu Hisarı Migros'taki en üst rafın ön sırasını Oyungezer ve OGZ Özel: League of Legends'larla döşeyen arkadaş, n'aber? İki adımlık yol, ofise de bekleriz :)

KASIM 2007

HOŞGELDİN OYUNGEZER!

Rivayet odur ki aynı rüyayı birden çok insan görürse, o rüya gerçek çıkar. Oyungezer böyle bir rüyaydı ve hakikaten de çıktı. 1 Kasım 2007 sabahı, Türkiye'nin gazete – dergi bayileri, kitapçıları, kioskları sadece bu yeni dergiyle değil, derginin sıra dışı, tutkulu okurlarıyla da ("Abi kesin gelmiştir ya eminim, iyi bak, Oyungezer adı, hı-hı ilk sayı. Gel birlikte açalım balyaları, bulayım sana, ben beş tane alıcam") tanıştı.

99

İlk sayı istatistikleri

26 Yazar
132 Sayfa
5,95 Lira
8,18 Not ortalaması
Hayaller: Heh heh, 12.000 satarsak oldu bu iş. Satarız di mi? Satarız yaa, kolay o iş.
Gerçekler: 6900 sattı.

ŞİNNNCİ MİKAMİ!

EKİM 2014

THE EVIL WITHIN

Ömer al sen oyna n'olur!

100

Ömer bir gün gelip de "Gel birlikte video çekelim, hep Sinan çekiyor" deyince ben de "Oluuuaar!" diye cevap verdim. Bu cevabı verirken bilmediğim iki şey var arkadaşlar: Bunlardan ilki oyunun The Evil Within olduğu. Gamescom'da beni mumla aydınlatılan dar bir kabine aldıklarında oyunu bitiremeden çıkmış adamım, n'apayım! İkincisi ise, Ömer'in oyunu ara ara bana oynatmaya niyetli oluşu.

Bizim savunmamıza dair söyleyeceğim tek şey de şu: Gerçekten televizyonda lag vardı! Vardı ya, 4K televizyon işimizi kolaylaştırmak yerine net şekilde yokuşa sürdü. Tabii her kontrol kolunu bana uzattığında hızlısından ölüp tekrar Ömer'e kaktırmam ve her türlü kararına laf edip ağır gıcıklık yapmam da işin tuzu biberi oldu. O nedenle Ömer'i hem bana dayandığı, hem de oyunda gösterdiği üstün performans için tebrik ediyor ve kendisine "Oyungezer'in en sağlam ekürisi" ödülünü veriyorum. Yalnız tüm Let's Play süresince "Shinji Mikami" diyememesinden dolayı başka bir ödül daha verebilirim ama severim arkadaşımı ben, kıyamam. Dergiyi okuduğunda öğrenecek o da bunu, sakın önceden söylemeyin tamam mı? :) **-Sarp**

NOPE
NOPE
NOPE
NOPE!!



inceleme

Bilen Adam

İSTANBUL BİR KÖPRÜ OLACAK MI?

Derginin çıkış tarihi itibariyle GIST (Gaming İstanbul) fuarını görmüş ve hakkında yazabilmiş değilim. Ümidim "diğer" oyun fuarının aksine, nezih bir ortamda, Youtuber göreceğim diye gelen insanların birbirini ezmediği, sadece F2P firmalarının "gürültü" ve "cosplayci gız"larla bir şey yapıyor imajı çizmediği bir fuar olması. Bir Gamescom olmasa bile İngiltere'deki EGX Rezzed, Portekiz'deki EvoGAMES, İsveç'teki Nordic Games'e azıcık, birazcık da olsa benzeyen bir fuar olması.

Tabii ki ilk fuar olması nedeniyle bu ümidimin gerçekleşmeyeceğini biliyorum. Ama fuardan bir gün önce geliştirici konferansları olması, Far Cry Primal gibi henüz çıkmamış birkaç oyunu önceden deneme fırsatı, birçok Türk bağımsız firmasının stand açıp oyunlarını ilk kez halka denetmeye gönüllü olması, doğru yolda olduklarını gösteriyor.

"Neden Ubisoft, Activision gelip stand açmıyor ki?" diye soranların, Türkiye'deki ve dünyadaki oyun piyasasından haberdar olmadığını düşünüyorum. Neden açmıyor sizce? AAA oyunların yapımcılarının hepsinin Türkiye'den bir yılda elde ettiği gelirin, League of Legends ve Wolfteam'i geçtim, Metin2'nin Türkiye'den bir yılda elde ettiği gelirden bile az olmasıyla ilgisi olabilir mi acaba? Hah, "neden sadece F2P firmaları stand açıyor?" sorunuzun cevabı da bir önceki cümlemde gizli olduğunu da söyleyeyim.

Oyun dünyası artık böyle bir şey, hemen sağ sayfadaki Very Tabanı'na bakarsanız göreceğiniz gibi, en büyük parayı artık "en büyük oyunu" yapan kazanmıyor. "Free2play modelini en iyi analiz edip oyununa uygulamış" firma kazanıyor. AAA firmaları da bu yüzden yıllardır bocalayıp duruyor. 2020'den ötesini göremiyorlar şu anki iş modellerinde.

Varsın GİST'te en kalabalık, en gürültülü, en cosplayci gızlı standlar F2P firmaların olsun. Ama bunların yanında birkaç tane de yepyeni, AAA oyun olsun. Türk bağımsız yapımcıların oyunlarını gösterme, oynatma şansı olsun. İşini erbabı geliştiricilerin konferansları bu işe gönül koyanlara zihin gıdası olsun.

Gaming İstanbul Türkiye'ye hayırlı olsun. Oyungezer olarak biz de canavar gibi bir standla orada olacağız. Dergiyi sonrasında alıp okuduysanız eğer, umarım yanımıza gelip bizimle koyu bir sohbet etmişsinizdir.

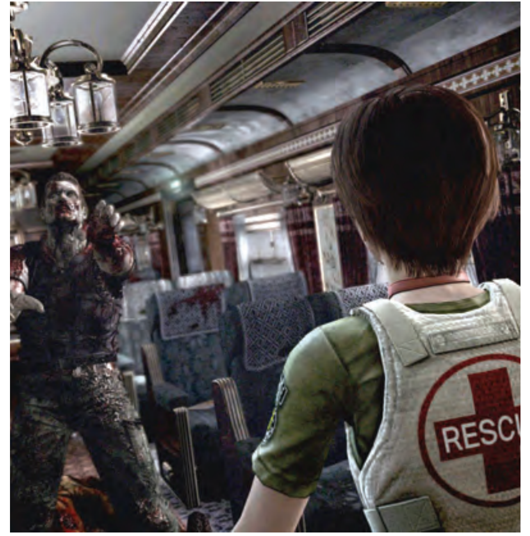
İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Absolute Drift	7	66
Anno 2205	7+	72
Beyond: Two Souls	6+	72
Bloodborne: The Old Hunters	8	87
Chariot	5+	76
Depth	7	65
Dirt Rally	9	85
Hard West	6+	72
Just Cause 3	8+	74
Mayan Death Robots	5	69
One More Dungeon	5	-
PewDiePie Legend of the Brofist	3	-
Rainbow Six Siege	6+	78
Stone Tales	5	-
Superbeat Xonic	8+	81
The Crew: Wild Run	8	73
The Tape	4	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY



Nasıl Notluyoruz?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10 Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.

9 Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.

8 Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.

7 İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.

6 Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.

5 Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.

4 Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.

3 Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.

2 Berbat bir oyun.

1 Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.

"Very" Tabanı

2015 NASIL GEÇTi?

Oyun sektörü inanılmaz bir hızla büyümeye devam ediyor. 2015'te oyun sektörünün toplam değeri 61 milyar $'a ulaşırken, bir önceki yıla göre %8 büyüdü. Mobil Oyunlar en çok para getiren alan olurken (25,8 Milyar $, %10 büyüme), aylık üyeliği olan oyunlar %4 oranında gerilemiş. *2015'in en çok kazandıran oyunları sıralaması ise şöyle:*

1. **League of Legends**......................1,62 Milyar $
2. **CrossFire**.................................1,11 Milyar $
3. **Dungeon Fighter Online**...............1,05 Milyar $
4. **World of Warcraft**........................814 Milyon $
5. **World of Tanks**............................446 Milyon $
6. **Lineage 1 (evet bir!)**...................339 Milyon $
7. **Maplestory**................................253 Milyon $
8. **DOTA 2**......................................238 Milyon $
9. **Counter-Strike GO**.......................221 Milyon $
10. **Grand Theft Auto 5**......................205 Milyon $



Capcom yine harika iş çıkarmış. Dokular çok iyi, yansımalar yerinde. Görsellik kadar sesler de elden geçmiş. Ses sisteminiz varsa mutlaka deneyin.



Tür: Korku / Aksiyon **Yapım / Dağıtım:** Capcom / Aral **Dijital İndirme:** 40 TL (Steam), 35 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası İçin:** residentevil.com

RESIDENT EVIL ZERO HD REMASTER

RACCOON CITY BİR İSKELE, BENSE BİR GEMİ... -VOLKAN TURAN

Bir *Resident Evil* incelemesi altında adımı görüp zombi görmüşçesine kaçan varsa bir noktada anlayabilirim (bkz. *RE6* incelemem). Ama durun, o kadar da korkaklık yapıp kaçmayın! Bu sefer fırından taze taze çıkmış *RE* oyunu yerine gayet kurutulmuş, dondurulmuş, şimdi yeni yeni ısıtılan bir REkmekten bahsedeceğim size (bak yine de kaçtı!). *Resident Evil Zero HD Remaster (RE0 HDR)*, **Capcom**'un yeni nesil oyuncuları, *RE* oyunları ile tanıştırma projesinin son ürünü. İlk olarak Nintendo Gamecube'a özel olarak çıkan ve o günlerde herkesi kıskandırmayı başaran bu yapım, bugün artık hem konsol hem de PC oyuncularının hizmetinde. Elbette eski bir RE oyununa kapımız her daim açık ama bu her seferinde iyi bir fikir mi, birlikte görelim.

KARA TREN GECİKİR

Oyun dünyasında olup da *Resident Evil*'dan uzak kalmayı başarmış birileri var mıdır bilmiyorum ama bu noktada cevabın hayır olduğunu varsayıyor ve *RE* nedir, ne değildir, T-Virüs nasıl yayılır vs. bunlara hiç değinmeden konuya giriyorum. *RE0*, adı üzerinde, *RE1*'in öncesinde geçiyor ama sadece bir gün öncesinde. *RE1*'deki Spencer Malikanesi'ni bilirsiniz, işte Rebecca'nın o malikaneye geldiği bölümü *RE0*'da oynuyoruz. Birlikte geldiği S.T.A.R.S. Bravo ekibiyle Arklay Dağları'na zorunlu iniş yapan Rebecca'nın orman içerisinde Eclittic Express adında treni bulmasıyla macera başlıyor. Onlarca ölümden sorumlu eski Amerikan askeri Billy Coen'i bulmakla yükümlü ekibin bir ayağı Spencer Malikanesi'ne doğru kaderini taşırken, Rebecca da henüz bu ilk görevinde Billy Coen'i bulup bu cehennemden sağ çıkmak için çalışıyor. İşin güzel tarafı da Billy ile Rebecca'nın kısa süre sonra tanışması ve birlikte bu kaostan kurtulmak için el ele vermesi. Hayır, öpüşmüyorlar sayın okur.

Koyu bir *RE* hayranıysanız ve *RE0*'ı daha önce oynamamışsanız, şüphesiz *RE0*'ın hikâyesi kafanızdaki bazı soru işaretlerini giderecektir ama geneli itibariyle *RE0* büyük bir açığı kapamıyor. Rebecca ve Billy'nin macerası *RE* serisine pek çok yenilik getirse de, tarihçede o kadar da sevilen bir tarafı yok. *RE0* ilk önce Nintendo64 için tasarlanmış ama daha sonra hafıza sorunları nedeniyle NGC'e geçmişti. Teknik sorunları gerisinde bırakan oyunun *RE* oyunlarına getirdiği özellik ise, iki karakter yönetebiliyor ve tek tuşla karakter değiştirebiliyor oluşunuzdu. Tabii ki *RE0 HDR*'ta da bu özellik duruyor. Tek tuşla Billy'ye, yine tek tuşla Rebecca'ya geçebiliyorsunuz. Dilerseniz (eğer gamepad ile oynarsanız) sağ analog kolu ile iki karaktere de yön verebiliyorsunuz. Bu iki karakteri kullanabilme özelliği ise tüm oyunun çekirdeğini oluşturuyor ve *RE0*'ın eşsiz yanını gösteriyor. Bildiğiniz gibi *RE* oyunlarında çoklu karakter bile olsa, vakti gelince o karakterle oynar, hikâyedeki akışı yine o karakterle görürdünüz (örneğin RE2) ama *RE0*'da "birlikte" gitmek durumundasınız.

"Diyoruk ki bir sonraki durakta inip başka trene kaçak binelim, olmaz mı?"



İLK CO-OP'UNU REVELATIONS'TA YAPANLAR, KULAK VERİN. YILLAR ÖNCE BU İŞ RE0'DAN SORULURDU.

ANCA BERABER, KANCA BERABER BILLY

Billy ve Rebecca'nın kendine has özellikleri bulunuyor *RE0*'da. Örneğin Billy ağır cisimleri itebiliyor, daha iyi defans yapabiliyor. Rebecca ufak yerlerden geçebiliyor, kimyasalları karıştırabiliyor. Hikâyede bol bol bu kişisel özelliklerin kullanılacağı yerleri görebiliyorsunuz. Bunun yanında "hadi şimdi aynı anda tuşa basıyoruz" tarzı bulmacalar da var. Bir karakteri A noktasına, diğer karakteri B noktasına getiriyor ve bulmacayı çözüyorsunuz ama şöyle de bir şey var, eğer diğer karakteri bir noktada bırakmışsanız, siz oyununuzu oynarken ona zombiler saldırabiliyor. Neyse ki bu aşamada sizi telsizle arıyor bu karakter ve yardım istiyor. İsterseniz hızla yanına gidip yardım edersiniz, isterseniz karakter değiştirir kendiniz zombileri öldürürsünüz. Neticede bu sistemin oyuna ayrı bir gerilim kattığını söyleyebilirim.

Bu sistemin oyuna farklı bir gerilim kadar ayrı da bir zorluk kattığı gerçek (yapımcılar da zaten bunu bilerek istemiş). Çünkü iki karakterin de canından, iki karakterin de kurşunlarından, üzerinde ne olup olmadığından sorumlusunuz. Tek karakterin sorumluluğu bile diğer oyunlarda bünyede yeterince sivilce çıkarırken, artık iki karaktere bakıcılık yapmak, zor sever *RE*'ciler için iyi olsa da, geneli için yorucu olabiliyor. Bunun üzerine bir de *RE0* yapımcıları oyundan o bildiğimiz sandık sistemini çıkarmış durumda. Sandıklara fazla eşyaları atıp, bir sonraki sandıkta geri almayı bu oyunda unutun. Fazla eşyanız mı var? Yere bırakın. Evet, "Leave" özelliği ile lazım olmayan eşyaları yere bırakıp, istediğiniz bir anda geri alabilirsiniz. Hatta almalısınız, çünkü bu oyunda diğer *RE* oyunlarında olmadığı kadar envanter yönetimi gerekiyor. Sadece altı adet boş slotunuz var ve büyük silahlar iki slot birden kaplıyor. Bunun yanında bulmacalar için eşya taşıdınız diyelim, ya kurşuna ya enerjiye yer kalmıyor. Örneğin yüksek yerlere çıkmanızı sağlayan (sadece Rebecca ile) kanca silahı oyunun birkaç yerinde kullanılıyor ama ilk oynadığınızda bu yerleri bilemiyorsunuz. Eğer bu silahı yanlış bir yere bırakırsanız tüm haritada geriye gidip onu almanız, bazı şeyleri yere bırakmanız, bazı şeyleri de Billy'nin envanterine koymanız gibi pek çok strateji geliştirmelisiniz. İtiraf edeyim, oyunun en çok zaman alan kısmı bu envanter sistemi ile uğraşmak. 2002'deki bir *Resident Evil*'da bunu oyunun eğlenceli bir parçası olarak görebilirdik ama 2016 şartlarından tam bir işkence!

BİR "PİYANO BULMACASI" YOK

RE'nin olmazsa olmazları, yani bulmacaları konusunda ise *RE0* oldukça iyi işler çıkarıyor. Ana hikâyedeki beşinci oyun olmasından kelli, kendinden önceki oyunlardan pek çok kez bu konuda kopya çekmiş, araya da yepyeni bulmacalar eklenmiş. Anahtar, kapı tokmağı bul; mumları yak, voltaj, basınç ayarla, nesneleri doğru yere it gibi klasik şeyler de yok değil tabii. Yine de hiçbirinde uzun süreli takılmıyorsunuz. Az önce aldığınız bir dosyada veya bir tabloda veya bir masa üstünde bulmaca ipucunu görebilirsiniz. Nerede o eski "tam çözüm" gerektiren hayatta kalma-korku oyunları be...



Billy ve Rebecca, yeni HD grafikleri takdir ederken... Biraz daha bakınırlarsa sonu iyi bitmeyecek yalnız.

Neticede RE oyunları, tüm özelliklerinin bir araya gelmesiyle oluşan koca bir atmosfer oyunlarıdır. Kimisinde aksiyon merkezdedir, kimisinde hikâye. Unutulmaz sahneleri vardır, unutulmaz karakterleri vardır. *RE0*'ın en büyük eksikliği ise bu atmosferden çok uzak olması. Çizgisel bir şekilde oyunda ilerliyor ve az sonra karşımıza çıkacak yaratığı bilerek odalardan oda beğeniyoruz. Sürpriz hiçbir şey olmuyor. Her şey tahmin ettiğiniz gibi. Sizi yerinizden zıplatacak belki bir adet sahne var, o kadar. Billy ile Rebecca'nın konuşmaları zaten ortaokul iki kalitesinde. *RE* tarihçesine yakışır bir hikâye derinliği yok. İşte Albert Wesker'ın daha önce görmediğimiz sahnelerini görüyor, *RE2*'de sonu hiç iyi bitmeyen W.Birkin'in birtakım saplantılarını öğreniyor, Dr.Marcus'un intikamına tanık oluyoruz. Bitti gitti. Ne farklı yollar var oyunda, ne farklı sonlar, ne de bulması keyifli gizli saklı şeyler. *RE0 HDR*'ye özel olan şey de, oyunu bitirirseniz süper güçlü Wesker'ı yanınıza alabiliyorsunuz bir tek, o kadar. Özlenen atmosferi göremeyince de doğal olarak gözünüz oyundaki hataları çok net görebiliyor. Kontroller insanı çileden çıkarıyor (zombi itmek, kenara savrulma vs. yok). Yahu, yıl 2016, her kapıda niye 10 saniye yükleme süresi var kuzum? Oyunu 6 saatte bitirmişseniz 1 saati kapı animasyonu bunun. Sinirden zombi olmamak elde değil gerçekten. Bu da sizlere son uyarım olsun. Sonra söylemedi demeyin. "Volkan da RE oyunlarını hep pohpohluyor" demeyin. Sevin beni. Kaçmayın dedim!

SPOILER! BILLY COEN'E NE OLDU?

Eğer RE0 hariç her RE oyununu oynamışsanız Billy Coen'e ne olduğunu, neden diğer oyunlarda görülmediğini merak edebilirsiniz. Bunda Capcom'un ketumluğu asıl dert olsa da, aslında da pek çok teori var. Örneğin RE3'teki asker günlüğünde "Billy'nin Nemesis'e dönüştüğünü" filan öğreniyoruz ama bunların çoğu uydurma teori. RE evreninde başka "Billy"ler de var ve Billy Coen'e gerçekte ne oldu, halen bilmiyoruz. Bildiğimiz tek şey, büyük patlamaya kadar o dağlardan kurtulması için az bir zamanı olduğu.



Her RE oyununda olduğu gibi REO'da da alternatif kostümler sizi bekliyor. Bir işe yaradıkları yok tabii.

+

- İki karakter arası geçiş özelliği
- Bazı bulmacalar
- Bazı boss dövüşleri
- Görsel iyileştirme

−

- Kapı yüklemeleri
- Demode kontroller
- Atmosfersizlik
- Çizgisel oynanış
- Derinliği olmayan hikaye



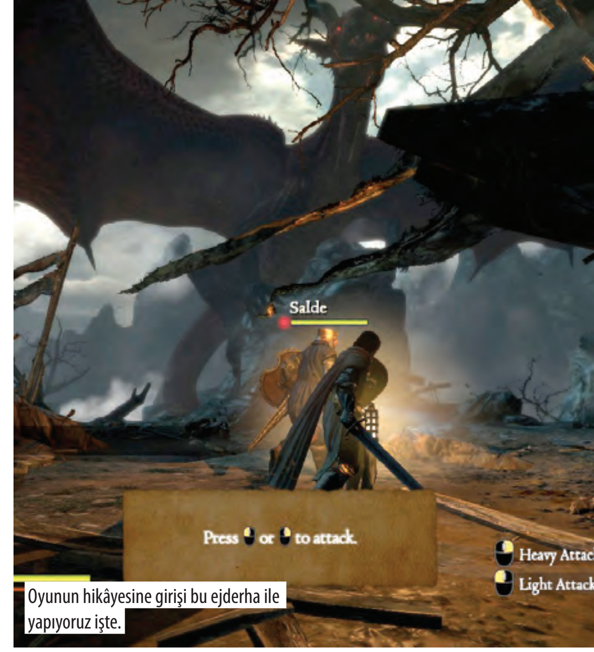
7

SON KARAR

Kendi gününe göre çok iyi, günümüze göreyse tadı kaçmış konserve gıdası gibi. Sadece midesi kazınanlara öneririm.



Ya sen rahat durmazsan o sırtındaki çıbanı nasıl halledeceğiz biz?



Oyunun hikâyesine girişi bu ejderha ile yapıyoruz işte.

Tür: Aksiyon / RYO **Yapım:** Capcom **Dağıtım:** Aral **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 60 TL (Steam), 45 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18
Dahası İçin: www.dragonsdogma.com

DRAGON'S DOGMA

EJDERHA DEDİĞİN TOPRAK SOLUCANI DEĞİL Kİ BÜZESİN!

-ONUR KAYA

Ejderha denen meret ne kadar güzel değil mi ama? Dünya mitolojilerinin o kadar büyük bir kısmından koklayabilirsiniz ki adını, çocukluk hayallerinize bir yerde sinmemiş olması düşük bir ihtimal. Mesela karanlıklar prensi Dracula'nın, "Ejderhanın Oğlu" anlamına geldiğini biliyor musunuz? Vampir mitosu bile nasibini almış yani anlayacağınız. Doğu kültürü niye almasın?

Tabii doğu kültürü derken bunu sadece menşei anlamında kastettiğimi belirtmem gerek zira bu sayfaların konuğu olan **Capcom** yapımı *Dragon's Dogma*'nın geçtiği dünya, batıya daha yakın. Havasından bahsedersek kullanılan dil, *Dark Souls*'da olduğu gibi ağır, ağdalı ve eski bir İngilizce. Bu da dibine kadar Japon kokan tasarıma sahip oyunlarda, ağır İngilizceyi yapmacık bulanlardansanız, sizi biraz itebilir. Zaten yazımı ve tasarımı çok iyi olmayan görevleri umursamayı bırakabilirsiniz. Burun kıvırmayın ama sakın! Kaçmayın, yoksa çok şey kaçırırsınız.

(Bir kenarda oyunun da renk tonu ve atmosfer olarak hafiften Yüzüklerin Efendisi'ni andırdığını belirtmek gerek. En çok da ejderhaya wyrm (solucan) denişiyle.)

Ha "mitolojisini, lisanını bırak, bize bu oyunun neyi var, onu anlat" derseniz, uzun zaman önce konsol versiyonları için yazdığımız incelemeler de hatırınızda kalmadıysa cevabınız burada:

Dragon's Dogma bir aksiyon-RYO. Temel olarak pek çok oyundan ilham alan bir yapım ve bu yolla ödünç aldığı mekanikleri fena da kullanmıyor. Mesela aynı *Shadow of the Colossus*'taki gibi devasa yaratığı üzerine tırmanarak kesme mekaniği var. Mantıken epey hoş, karakterinizin boyunun, erişiminin yaratıkta aynı anda burabileceğiniz yerleri ve buna bağlı olarak hasarı bile değiştirebilmesi çok hoş düşünülmüş özellikler. Tabii zurnanın zırt dediği bir yer illa var, o da kamera. Çıkmışım Cyclops'un üzerine, o kem küm "ZIHTIMI KAŞUAAA" diyor, ben de Broadsword ile bir güzel girişiyorum. Sevinçten *Just Dance* görmüş Ömer misali çıldırıyor. O aksiyonda canavarın sırtına kilitli olduğu için kamerayla aramıza dallar budaklar giriyor, körebe oynuyoruz. Hadi konsolda oyuncuyu bir yandan savaşırken bir yandan da serbest kamerayla uğraştırmak istemediniz, orada mantıklı bir tasarım kararı da, benim farem var be güzel kardeşim!

EJDERHA DÜK'E KÜSMÜŞ...

Bu noktada, *Dragon's Dogma*'nın en büyük sorunu, kullandığı dilin üstüne bir de oyuncusuyla çok ciddi bir iletişim problemi yaşaması. Şimdi düşünün, birinden hoşlanıyorsunuz, konuşmak, onu tanımak istiyorsunuz ama çok ketum. Üstelik öyle saçma şeyleri saklıyor ki sizden, sonradan öğrendiğinizde boş yere ne kadar zaman kaybettiğinizi fark edip kafayı yiyorsunuz. İşte *Dragon's Dogma*'nın oynanış hissiyatı tam olarak bu. Mesela, oyunda hızlı seyahat sistemi var. Bunu fark edene kadar da epey zaman geçiyor. Fark edince de görüyorsunuz ki öyle "he" deyince olmuyor, Ferrystone denen tek kullanımlık eşyalardan lazım. Sonra üstüne de fark ediyorsunuz ki, oyunumuz zamanında *Dark Arisen* sürümüyle konsollarda boy gösterdiğinde, ilk sürümden buna geçenlere Eternal Ferrystone diye sınırsız kullanım hakkı olan taş hediye ediliyormuş. Bunu oyunu konsolda oynamış olan biri bilebilir de, incelemesini sırf meraktan ta üç sene önce okumuş bu gariban PC oyuncusu nereden bilsin? O kadar yere tabanvay gideceğim diye sülalemde ağlamamış insan bırakmadım ben. Bunun üstüne bir gerçek daha biniyor ki, oyun, oyuncuyu eğitme işini ağırlıklı olarak ana senaryoda yapıyor, hem de epey ağırdan alarak. E, siz demediniz mi kardeşim, "Ana senaryoda belli bir yere gelince bazı görevleri yapma şansın olmayacak" diye, gidip ter akıtarak yapayım onları, sonra sen bana işimi anlamlı bir şekilde

KÖTÜ DAVRANIYORUM DRAGON'S DOGMA'YA AMA SEVDİĞİMDEN, KEYİF ALDIĞIMDAN ÖYLE YAPIYORUM

çok daha kolaylaştıracak bir özellik aç. Ya da gidip ana senaryoda takılayım, bazı bölgelere erişimim kalıcı olarak kesilsin. Hoppala yârim yaz geldi, Arisen'a KRİZ geldi.

...DÜK'ÜN HABERİ OLMAMIŞ

Bende de suç var tabii. "Bir daha mı gelicez dünyaya?"(YOLO) diyip oyuna Hard Mode'da girdim. Ben ne bileyim ilk defa oynayan bir adama *Dark Souls*'dan çok daha zor olduğunu? *(Uyardıydım be yavrum seni ben :/ -Sarp)* Ormanlarda karşılaştığım Chimera ile bir hikâyem var mesela, tam metnini çıkarsam tarihte aynı kelime öbeğinin en çok yazıldığı öykü olabilir. Bahsini ettiğim kelime öbeği tabii ki de "sonra öldüm." Diyeceksiniz ki "Becerememişsin işte konuşma." Tamam kabul ama beceriksizliğimi bugüne kadar inadımla kapatmışımdır hep, ben bu keçinin evladını öldürmek için hiç harcamadıysam 5 saat harcadım. Hareket şemalarını falan ezberledim ama ne fayda, bir yerden sonra olay talihsiz serüvenler dizisine dönüştü. Tam böyle tek vuruşluk canı kalıyor, poposuna vururken bir bakmışım 180 derece dönüp tek atmış. Hırslıyım ya, öldürüp cesedinin başında Gangnam dansı yapacağım, tekrar yüklüyorum. Bakıyorum etrafta Harpy çok, araya maydanoz olmasınlar diye bulabildiklerimi temizliyorum, yine uğraşıp didinip vatandaşın canını dibe indiriyorum, paralel evrenden gelmişçesine peydahlanan bir Harpy tepelerden pike yapıp popomu çimdikliyor. Başka taktik denedim, daha yavaş, daha temkinli oynadım, bu sefer de gece oldu. Baktım topraktan zombi çıkmış, Leonardo Di Caprio gibi kucaklayışı yapıyor arkadan. Bir de FIFA'daki şu kolları açmış oyuncu hatası olsa tam olacaktık resmen. Yine öldüm tabii. Sonunda ben, katır inatlı Onur, bir keçiye pes ettim, tabanları yağlayıp hazırlık yaptım, intikam yeminleriyle güçlenip geldim. Bu sefer de yoktu yerinde!

Ha bu kadar laf ettim diye oyunun bende kötü izlenim bıraktığını sakın ola düşünmeyin. Güzel günlerim de oldu kendisiyle (buldum çünkü o Chimera'yı sonra). Boss dövüşleri ziyadesiyle güzel mesela. Farklı düşman tiplerinin belli zayıflıkları var, kurtlar kürkleri yanınca yerde yuvarlanmaya başlıyor, zombiler ateşten ekstra hasar alıyor, Saurian denilen mızraklı kertenkele amcaları kuyruklarını keserek ciddi anlamda sakatlayabiliyorsunuz. Bahsini ettiğim gece gündüz döngüsü de çok başarılı, tam bir serüven havası yaşatıyor size. Belde fener, kurtların, goblinlerin, zombilerin arasında yol bulmaya çalışırken rastladığınız bir kamp ateşinin verdiği rahatlama oyunun kendine özel en güzel yanlarından biri. Grafiklerin eski olması bile soluduğunuz bu atmosferden bir şey götürmüyor.

DMC 2,3 ve 4'ün arkasındaki kişilerden çıkma, belki de oyunun en çok parladığı yer olan dövüş sistemi, bazı hareketlerin fazla faydalı olması haricinde bir sıkıntı yaratmıyor. Vurduğunuz ve aldığınız darbeler son derece tok, insan düşmanlar da sizin kullandığınız hareketleri kullanabiliyor. Tek sıkıntı bir hedefe kilitlenme özelliği olmaması. Düşmanlar da hareketli olduğundan bazen elden Blitz Strike kullanmak dışında bir şey gelmiyor.

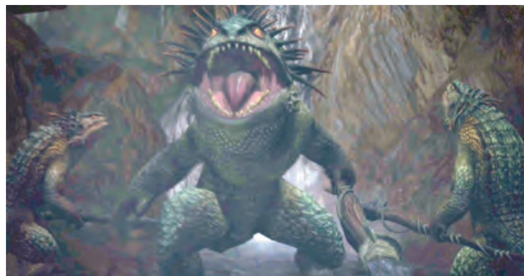
Oyunun PC'de gerçekten iyi yaptığı bir şey de, performans. Gerçekten yağ gibi akıyor, tabii bunda artık az biraz eskimiş grafiklerin de katkısı var ama sayısal rakamlarla değerlendirildiğine verdiği performans çok çok iyi. Capcom'un efsane motoru MT Framework sağ olsun, GTX 970 kartımda tüm ayarlar açık 130-150 FPS arası rakamlarda oyunu oynadım, 4K çözünürlüklerde de 60 üzeri kare oranları alabildim. Ha peki oyun, PC'ye gelirken görsel anlamda ciddi bir şekilde elden geçirilmiş mi derseniz, orasına verecek detaylı ve uzun bir cevabım yok ne yazık ki. Evet, doku çözünürlüklerinde bir artış var ve çizim mesafesi de artırılmış ama gariptir, yeşilliği bol, ufuk çizgisi geniş alanlarda ciddi bir pop-in sıkıntısı var. Ayrıca bir diğer anlamadığım şey de, altyazı fontunun inanılmaz düşük çözünürlüğü. Eskimiş grafiklere rağmen oyunu oynadığım süre boyunca en çok piksel saydığım yer nedense altyazılar oldu. 2016 yılına gelmişiz şurada, düzeltmek çok mu zordu bilemedim ki.

Sonuçta çok yakındım, çok yıkıldım ama hele de düşük fiyatla çıktığı ve sorunsuzca gayet uzun bir içerik sunduğu göz önüne alınırsa ben *Dragon's Dogma: Dark Arisen*'ın PC'ye teşrif edişini beğendim. Niye bu kadar şikâyet ettin derseniz yanıtım yine hazır; *Assassin's Creed II*'yi, ilk oyuna ettiğimiz şikayetlere borçlu değil miyiz biz?

PAWN NEDİR?

Dragon's Dogma'nın bir de pawn sistemi var. Yanınıza aldığınız bu yoldaşlar, aynı zamanda internet üzerinden paylaşılıyor. Yani başkalarının yanında dövüşmüş olan kuklaları da alıp kendi oyununuza dahil edebiliyorsunuz. Seviye atlıyorlar, gelişiyorlar, ekipman veriyorsunuz güçleniyorlar. Seçtiğiniz sınıfa göre uygun iki adet pawn'ı yanınıza almayı unutmayın. Ama şu pawn'lardan birini oyuncuyla değiştirip neden co-op yapmadı Capcom diye de hayıflanıyorum.





Bilindik mitolojilerden isimler olsa da karakterlerde emek var.





- Dövüş sistemi tok ve keyifli
- Gece gündüz döngüsünün oyunun zorluğuna ciddi etkisi var
- Pawn sistemi
- Sorunsuz PC portu

—

- Pop-in sıkıntıları
- Oyunun oyuncuya ipucu vermek için yanlış yerleri seçmesi
- Yan görevlerin ilgi çekici olmaması

8

SON KARAR

Kışın oyun boşluğunda mütevazi bir cevher.

Tür: JRYO **Yapım:** Monolith **Dağıtım:** Nintendo **Dijital İndirme:** 50 ₺ (Nintendo Store) **Yaş Sınırı:** +12 **Dahası İçin:** reddit.com/r/Xenoblade_Chronicles




Çoğu oyundakinin aksine ekibin lideri biz değiliz. Elma'nın askerleriyiz!



XENOBLADE CHRONICLES X

YOK ÖYLE BİR DÜNYA -ÖMER AKDAĞ

Ben… Ben… Ne diyeceğimi bilemiyorum… Daha önce hiç Monolith oyunu oynamamıştım… Ne beklemem gerektiğiyle, neyle karşılaşacağımla ilgili bir şey bilmiyordum… "*Xenoblade Chronicles X* diye bir oyun çıkmış, ne zamandır da büyük ekranda güzel bir JRYO oynamamıştım, hadi bir girivereyim, dergiye de üç beş satır bir şeyler karalarım" diyordum… Ne kadar naifmişim… Hoş böyle bir oyuna hazır olabilir mi bir insan, onu da bilmiyorum. *Xenoblade Chronicles X* hayatımda gördüğüm en büyük, en detay manyağı oyunlardan biri.

Çok şey var anlatmak istediğim ama ona geçmeden önce bu oyunun nasıl bir şey olduğunu en başta tanımlamak istiyorum. Oyunun güzel bir hikâyesi, sevilesi karakterleri, keyifli bir savaş sistemi var. Hepsine eyvallah, hepsi başarılı ama bu konuların hiçbirinde öyle çok olağanüstü, çok efsane de sayılmaz *Xenoblade Chronicles X*. Yalnız oyunda öyle bir dünya var ki… Bakın cidden abartmıyorum, *XCX*'in dünyası Mira benim hayatımda gördüğüm en muazzam oyun dünyası.

"YOK EDİN DÜNYAYI" - DKA'DAKİ SİHİRBAZ

Önce hikâyeden bahsetmezsem çok havada kalacak. Dünya, Ganglion ismindeki uzaylı bir ırkın saldırısına uğrar ve direnmeye çalışır. Ancak uzun süre dayanılamayacağı anlaşılınca hızla bir kolonizasyon sistemi kurulur ve dünyanın büyük şehirlerinden dev koloni gemileri havalanır. Dünya'yı ablukaya alan Ganglion'lar bu gemileri birer birer indirirler ancak bizim gemimiz White Whale sıvışmayı başarır. Ardından da Dünya büyük bir patlamayla yok olur.

White Whale insanlık için yeni bir yuva arayışındayken Ganglion'lar yerlerini tespit edip onu da patlatırlar. Dev bir kapsül yapısındaki New Los Angeles şehri yakınlardaki yaşama elverişli Mira gezegenine iniş yapmayı başarır.

Biz de bu inişin iki ay sonrasında şehrin etrafına dağılmış küçük kapsüllerden kurtarılan sıradan bir insanız. "İki ay sonra" mevzusuna dikkat çekmek istiyorum. Tamamen yabancı bir gezegendeyiz. İnsanlık burada yeni. Yani burası, kimsenin hakkında pek bir fikri olmadığı bir yer. Asıl amacımız insan nüfusunun çoğunluğunun uykuda bekletildiği ve düşüş sırasında kaybolan Lifehold Core'u bulmak ama daha aciliyeti olan şeyler var. Buradaki yaşam nasıl bir şey, zeki ırklar var mı, şehrin şimdilik yeten ama ileride elbette bitecek olan kaynaklarını edinmenin bir yolu var mı, korunulması gereken tehditler var mı..? Hepsini bizim keşfetmemiz gerekiyor.

"KEŞİF." ANAHTAR KELİME BU.

NLA büyük ve güzel bir şehir. İçinde saatlerce gezinebilir, NPC'lerle muhabbet edebilir, aralarındaki irili ufaklı anlaşmazlıkları çözebilirsiniz. Ancak hayat dışarıda. Mira'ya adım attığınızda ilk hissedeceğiniz şey ne kadar küçük olduğunuz. Ovalar, göller, şelaleler, dağlar, çöller, kanyonlar, yağmur ormanları, devasa ağaçlar, volkanik bölgeler, etrafta koşuşuturan hayvanlar, göllerden su içen dinozorumsu devasa yaratıklar… Kendinizi tutamayacaksınız, basıp koşmaya başlayacaksınız. Tepelere çıkıp günbatımını izleyecek, bembeyaz çiçeklerle dolu ovalarda tepinecek, şelalelerin altında yüzeceksiniz. Gittikçe gideceksiniz ama sonunu bulamayacaksınız. Mira'nın büyüklüğüne ve güzelliğine her seferinde hayran kalmaya devam edeceksiniz.

Açık dünya RYO ve keşif dediğinizde aklınıza hangi oyun geliyor? *The Witcher 3* ve *Dragon Age: Inquisition* daha hikâye odaklı yapımlardı, onları bir kenara koyalım. Keşif odaklı oyun dendiğinde bu işin uzmanı Bethesda'dır. Ancak *XCX* de keşif odaklı bir açık dünya RYO olmasına rağmen mantalitesi çok farklı. Hani *Fallout*'larda, *The Elder Scrolls*'larda basar gidersiniz, etrafta

görevler bulursunuz, bir zindan keşfedersiniz, saatlerce orada devam edersiniz, eşya toplarsınız, hikâye parçacıklarına maruz kalırsınız vs. ya. Burada öyle bir şey yok. Burası vahşi hayatın hâkim olduğu bir yer. Hazine bulmaktır vesairedir elbette işin ciddi bir parçası ama şöyle bir baktığınızda karşınızda geniş ve güzel bir dünya ve bu dünyada yaşayanlar var. O kadar.

"Boş mu o zaman bu dünya?" diye sorabilirsiniz. Boşluktan ne anladığınıza bağlı. Hani bu dünyada yaşayanlardan bahsettim ya, mekânların inanılmaz güzelliği bir kenara, dünyayı en çekici kılan bir diğer şey de işte bu canlılar. Monolith'te nasıl bir tasarımcı kadrosu varsa artık, ufacığından gökdelen boyundakine, zayıfından über güçlüsüne yüzlerce, YÜZLERCE çeşit canlı var. Tabii sizin seviyenize göre güçlenme veya belli bölgelerde düşük seviyelilerin toplanması gibi bir şey de yok. Her şey her yerde. Minik minik şeyler avlarken gözünüzden kaçmış bir zangoç tüm ekibinizi tek hamlede gömebilir. Peşinde olduğunuz yaratığı dakikalarca aramak, bu sırada ileride pis pis bakan kallavi hayvanı virajı geniş alarak yusuf yusuf nidanları eşliğinde pas geçmek falan sıkça yaşayacağınız şeyler.

Peki neden bu kadar koşturuyoruz? Oyunun hikâyesini 70 küsür saatte bitirdim ve hiç sıkılmadım. Sadece keşif odaklı bir oyun bunu nasıl başardı?

HAVUÇ ETKİSİ

Yapımcılar oyuncunun önüne sürekli minik minik ve ulaşma arzusu yaratan amaç koyma işini o kadar güzel çözmüşler ki… Dünyada dolaşırken etrafta bir şeyler veren kristaller var ve bunları toplamak gerçekten işinize yarıyor. Ve sürekli etrafınızdalar, bir kere toplamaya başladığınız zaman çekirdek yemek gibi, gittikçe gidiyorsunuz.

Ama bunun da dışında oyunda geliştirebileceğiniz şeyler o kadar çok ki, o kadar çok mekanik var ki…

Çok demekle yetinerek *XCX*'nin detay manyaklığını kesinlikle yeterince ifade edemem. O yüzden hiç kusura bakmayın, her şeyi tek tek saymayı kendime borç bilirim. Sıkılırım falan diyen varsa bir dahaki alt başlığa atlasın, kızmayacağım söz. Yani belki biraz kızarım ama çok değil valla…

Şimdi öncelikle bildiğimiz anlamda normal bir seviye atlama sistemi var. Seviye atladıkça güçleniyoruz, daha fazla silaha zırha vs. erişiyoruz.


Bütün o doğal oluşumların tepelerini keşfe çıkmak için uçan Skell'inize kavuşmayı iple çekeceksiniz.

Kimisi diğerinin daha iyi versiyonu olan 16 tane sınıf var ve aralarında istediğimiz an geçiş yapabiliyoruz. Dövüştükçe sınıfımız da seviye atlıyor, yeni yetenekler kazanıyoruz. 8 yetenek slotumuz var, sınıfımıza göre kafamıza yatanları seçiyoruz, istediklerimize de ayrıca yetenek puanı harcayarak seviye atlatıyoruz. Yine her sınıfın belli sayıda seçilebilen pasif yetenekleri var, onlara da ayrıca seviye atlatıyoruz.

Biz BLADE ismindeki bir organizasyona üyeyiz ve BLADE seviyesi denen de bir şey var. Bu yükseldikçe arkeoloji, biyoloji ve mekanik yeteneklerimizden birini geliştiriyoruz. Bunlar da gezegeni turlarken karşılaştığımız sandık vazifesi gören bulguların içindeki değerli hazineleri ve yetenek puanlarını elde edebilmemize yarıyor.

8 tane loncadan birine üyeyiz ayrıca. Bu loncaların görevlerine uygun hareket edersek ve loncamız online sıralamalarda o gün üst sıralarda kendine yer bulursa fazlasıyla değerli ödüller kazanabiliyoruz.

Keşfettiğimiz bölgelere sondalar yerleştirebiliyoruz ve yerleştirdiğimiz sondalara göre para veya maden kazanıyoruz. Sonda çeşitleri bulmak, bunları birbiriyle uyumlu çalışabilecek şekilde ayarlamak (bu işlemleri Wii U'nun kumanda cihazından hallediyorsunuz) önemli ve keyifli bir uğraş.

Çeşitli silah ve zırh üreticileri var. Elde ettiğimiz Miranium madeniyle bu şirketlere yatırım yapabiliyor, onlara


New Los Angeles bu yabancı dünyanın bir parçası olabilecek mi?

MULTIPLAYER

XCX'de her şeyde olduğu gibi multiplayer özellikler konusunda da acayip bir derinlik söz konusu. Aslında her ne kadar oyunun tarzı DVO'ya benziyorsa da bildiğimiz anlamda DVO gibi bir multiplayer yok oyunda. Şimdi şöyle:

Bir sunucuda 32 oyuncu bulunuyor ama oyuncuları değil, onların avatarlarını görüyorsunuz ve bu avatarları ekibinize alıp savaşa girebiliyorsunuz. Bu her iki taraf için de kazançlı oluyor. Ayrıca oyunda normal ilerlerken internete bağlı olduğunuz sürece genelde sağ aşağıda 5 tane görev göreceksiniz ve aynı görevleri sunucudaki diğer oyuncular da görüyor olacak. Tamamlanmalarına katkıda bulunduğunuz ölçüde kazançlı çıkıyorsunuz.

Bunun dışında bir de çok çılgın bir co-op tarafı var oyunun. Üssünüzdeki bir konsoldan çeşit çeşit görevler tiplerinden birini seçiyorsunuz, ardından diğer oyunculara davet gönderiyorsunuz, kabul edenler geliyor ve görevi 4 kişi birlikte yapıyorsunuz. Hele Global Nemesis denen boss kesmeli görevler var, nefis, nefis... (genelde dayak yedim ama olsun, çok güzeldi yine de).

Bu arada oyuna girerken üç sunucu tipinden birini seçiyorsunuz. Biri arkadaşlarla oynamak için, biri hikâye odaklı takılmak için, biri de bu bahsettiğim multiplayer tarzını sevenler için. Özellikle endgame'de multiplayer sunuculara girmenizi şiddetle öneririm.



Eğer Skell'iniz yoksa iri abiler genelde size böcek muamelesi yapıyorlar, hiç sallamıyorlar.





Bir Japon klasiği olarak sinir bozucu, "komik" yancımız da var.



WII U TÜRKİYE'DE ALMASI ZOR BİR ALET AMA AÇIK DÜNYA RYO DERSİ VEREN XENOBLADE CHRONICLES X'E ŞANS VERMEYE ÇALIŞIN

seviye atlatabiliyor, daha güçlü silah ve zırhlar icat edip satışa sunmalarını sağlayabiliyoruz. Ayrıca elimizde doğru item'lar varsa modifikasyonlar yapabiliyor, hatta kendi silah ve zırhımızı sıfırdan geliştirebiliyoruz.

Soul Voice isminde bir sistem var ki aman diyorum. Savaşlarda ekibimizle uyumlu saldırılar gerçekleştirip kombolar yapabiliyoruz. Biri mesela "şimdi menzilli saldırı kullan" diyor, kullanırsak güzel sonuçları oluyor. Soul Voices ekranında ise "şu olunca şu olsun, bu olunca bu olsun" gibi inanılmaz incelikte ayarlar yapabiliyoruz. Çok göz korkutucu, ben fazla bulaşmamayı tercih ettim.

Konuştuğunuz NPC'leri ve bunların diğer NPC'lerle nasıl bir ilişkisi olduğunu gösteren dev bir Affinity Chart bulunuyor. Ekibinize alabileceğiniz karakterlerle sizin karakteriniz arasındaki ilişkinin derecesi onları seçtikçe ve konuşmalarda hoşlarına gidecek şeyler söyledikçe gelişiyor. Aranız iyiyse de onların kendilerine özel görevlerine girebiliyorsunuz.

Oyy… Kesin atladığım bir şeyler vardır da yetsin şimdi bu kadar. Ben size oyunun en en en tatlı şeylerinden birinden bahsedeyim.

Şimdi dünyada koşturmak güzel; farklı sınıfları denemek, tabanvayla hayvan kesmek güzel. Peki bundan daha güzeli ne olabilir?

TABİİ Kİ ROBOTA BİNMEK!!

Bu, müthiş güzel bir dünyadaki vahşi hayatın içinde çok şık mecha'larla dolaşabildiğiniz bir açık dünya RYO! Yani şu cümle ağzınızın suyunu akıtmıyorsa ben bilmiyorum…

Öyle kolay değil ama. Aşağı yukarı bir 30 saatinizi alıyor ilk mecha'nıza, yani oyundaki adıyla Skell'inize kavuşmak. Elini, kolunu, omzunu falan zibilyon tane silahla donatabildiğiniz Skell'leriniz ayrıca taşıta da dönüşebiliyor. Kristal toplamak veya yanlışlıkla salça olduğunuz über bir hayvandan kaçmak için on numara bir özellik. Hele bu 30 saatin üstüne bir de bir 20 saat daha eklediğinizde Skell'leriniz uçabilir hale geliyor. Godzilla boyutundaki tosunlara karşı uçan mecha'larla savaşmanın tadını bilemezsiniz…

Ha tabii tahmin edebileceğiniz üzere Skell'lerinizin her bir parçasını modifiye edebiliyor veya sıfırdan geliştirebiliyorsunuz, onu da not etmeden geçmeyeyim.

TEK KİŞİLİK DVO?

Şöyle bir bakıyorum da OGZ tarihinde yazdığım en dağınık yazı bu olabilir. Oyun beynimi o kadar döndürdü ki şuraya kadar gelmişim daha ne görev sisteminden, ne dövüş sisteminden, ne de teknik özelliklerden bahsetmişim.

Oyundaki görevler, aslında kulağa çekici gelmeyeceğinin farkındayım ama, hani DVO'larda sürekli eleştirdiğimiz git üç tane şunu kes, git beş tane şundan topla görevleri vardır ya, neredeyse tamamen onlardan oluşuyor. Ama işte bu, bu oyun için bir eksi değil. Önceki sayfada bahsettiğim havuç etkisi var ya, bütün bu yaptığınız şeyleri size bir şeyler kazandıracağını bilerek, şevkle yapıyorsunuz. Zaten bir kerede 15-20 görev falan oluyor elinizde. Bir yere gidip bir şeyler yaptığınızda kesin bazılarını tamamlamış oluyorsunuz. Yine de her şeye rağmen bazen aşırı fazla "grinding" ve "farming" istediğini de kabul etmek gerek. Söve söve kristal topladığım zamanları da unutmayayım şimdi.

Dövüş sistemini de aslında DVO'lara benzetebiliriz. Tek fark burada üç tane de takım arkadaşımız var. Yakın dövüş silahımızla menzilli silahımız arasında istediğimiz an geçiş yapıp normal saldırılar gerçekleştirebiliyoruz. Slotlara atadığımız yetenekler de kullandıkça cooldown'a giriyorlar, doldukça harcıyoruz. Sürekli yetenek harcamak genelde mantıklı değil, ekip üyelerinin kullandığı yetenek-

ZAMANIN "GERİSİNDEKİ" NINTENDO

Hani zaman zaman yarı haklı yarı haksız eleştiririz ya Nintendo'yu teknolojik olarak rakiplerinin gerisinde falan diye. XCX'nin yayıncısı Nintendo'nun bu "geri kafalılığı" konusunda ben de farklı bir tablo hazırlamak istedim.

- Bug - Yok
- GB'larca boyutunda ilk gün yaması - Yok
- Vadelidenleri gerçekleştirememe, downgrade vs. - Yok
- Kalitesiz yerelleştirme, uyduruk çeviri ve seslendirme - Yok
- Oyundan kesilip çıkartılan, DLC olarak satılan bölümler - Yok
- Season Pass, Gold Edition, Bilmemne Edition - Yok

E peki ne var? Sorunsuz çalışan, tek, büyük, sapasağlam bir oyun var. Bu nasıl bir çağdışılıktır anlamadım...

lere göre tamamlayıcı bir şeyler kullanmak ve kombolar yapmak genellikle daha tercih edilesi bir yol. Bir de savaştıkça dolan bir Overdrive barımız var, onu aktif ettiğimizde zaten coşuyoruz.

Grafiklere çok önem vermeyen bir oyuncu olsam da şimdi böyle bir oyunda da önemlidir, hiç kusura bakmayın. O muhteşem dünyanın atmosferini solumak için ortada hayran kalacağınız bir görsellik olmalıdır. Sanatsal tasarımını zaten sabahtan beri övüyorum oyunun ama işin teknik tarafına da hayran kalmamak elde değil. Wii U hiç ama hiç küçümsenmemeli.

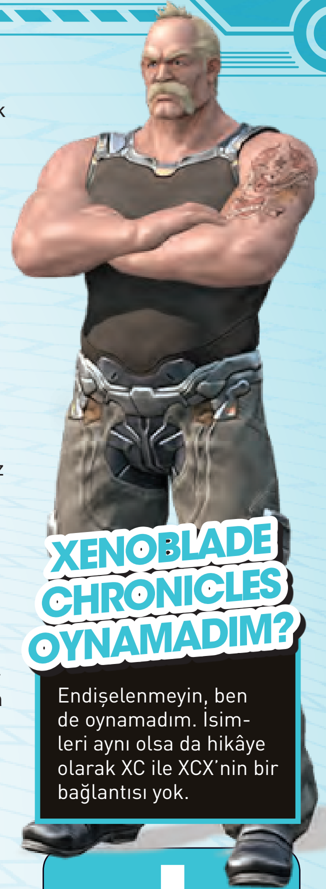
XCX ses konusunda bayağı bildiğiniz sınıfta kalıyor yalnız. Müzikleri kast etmiyorum, müzikler harika. Yanılmıyorsam *Persona 3*'ün başlattığı, *FF XIII* üçlemesinin devam ettirdiği, arka planda vokalli müzik kullanılması akımından *XCX* de. Çok zaman geçirdiğiniz bazı bölgelerin (NLA'deki Administrative District gibi) müziklerinden zaman zaman gına gelebiliyor ama genel olarak cidden çok sarıyorlar.

Sınıfta kalıyor dediğim ses efektleri ve ses yönetimiydi. Adım sesleri, hele özellikle yüzme sesleri resmen beyninizi kemiriyor. Seslendirmeler gayet başarılı ama savaşlarda sürekli ve sürekli aynı lafları duymak da fena baygınlık verebiliyor.

Bunun dışında oyunda başarılı bulmadığım ne var...? Oyunun sonu hiç hoş olmamış mesela. Tamam hikâye odaklı bir oyun değil bu ama aslında insandaki merak duygusunu gıdıklayan bir sürü de şey meydana geliyor ve en hayati mevzuları açıklamadan bitiyor oyun. Açıklanmıyor derken mantık hatası var falan demek istemiyorum. Bilerek açıklamamışlar, birçok şeyi olası bir devam oyununa bırakmışlar. İnsanı daha da merak ettiren sahnelerle kapanıyor mevzu. Sinir bozucu.

Neyse, böyle olumsuz bitirmeyeyim de oyunu biraz daha öveyim bari. Yaklaşık 70 saatte ve siz 50. seviye civarındayken bitiyor *XCX*. Ya da aslında yeni başlıyor desem daha doğru olur. 50. seviyede alabileceğiniz, 60. seviyede "yapabileceğiniz" yeni Skell'ler açılıyor. Ayrıca oyundaki seviye sınırı 60. E peki normal yürürken size one-shot çeken o 90 küsürüncü seviye babayarolar ne olacak? Oyunun DVO'lara benzerliği burada da karşınıza çıkıyor. Toplanacak, yapılacak, modifiye edilecek ve tabii kesilecek bir dünya şey sizi bekliyor olacak. Ve inanın bana gitmediğiniz yerler, kesmediğiniz yaratıklar hep aklınızda kalacak. Geri döneceksiniz.

Bu yıl en çok beklediğim oyunlardan biri şüphesiz *FF XV*. Ama oyunun eski *FF*'ler kalitesinde bir hikâye ve karakterler sunabileceğinden pek emin değilim. *FF XV*'i asıl bekleme sebebim keşfedilmeyi bekleyen devasa ve çok geniş bir dünya sunacak olmasıydı. Ama şu XCX'yi gördükten sonra *FF XV*'in işi cidden çok zor. "Bir RYO'da açık dünya nasıl olur", "nasıl sadece dünya ile oyuncuyu yüzlerce saat esir edersiniz" gibi konularda çıtayı inanılmaz yükselten, kallavinin de kallavisi bir yapım *XCX*. Ülkemizde Wii U ve Wii U oyunu edinmek biraz zahmetli ve masraflı bir şey ama JRYO seviyorsanız şansınızı zorlamaya çalışın.



XENOBLADE CHRONICLES OYNAMADIM?

Endişelenmeyin, ben de oynamadım. İsimleri aynı olsa da hikâye olarak XC ile XCX'nin bir bağlantısı yok.



+

- Tarif edilemez güzellikte, aşırı geniş bir dünya
- Detaylı ve derin RYO severler için cennet
- Skell'ler bambaşka bir hava katıyor
- Hikâyesi, karakterleri, müzikleri vs. hepsi gayet güzel
- Bittikten sonra bitmiyor, yüzlerce saat daha sürüyor

−

- Oyunun sonu çok sinir bozucu
- Ses efektleri bayağı kötü
- Bazen haddinden fazla grinding ve farming istiyor

8+

SON KARAR

"Çok iyi" olduğu konularda, sunduğu dünyası ve detay seviyesi kadar "mükemmel" olabilseydi tarihin en iyi oyunlarından olabilirdi.

İş görselliğe geldi mi, tüm ofisin Wii U'nun başına üşüştüğü oyunlardan biri de bu.







Modifiye olayını abartmak tabii ki elinizde.





Oyundaki simgesellik çok üst düzeyde. Keşke olay herkesin anlayabileceği düzeyde daha gerçekçi bir anlatım tarzıyla işlenseydi dedim çoğu zaman.



Tür: Sinematik Drama **Yapım / Dağıtım:** Numinous Games **Kutulu Fiyatı:** - **Dijital İndirme:** 24 TL (Steam) **Yaş Sınırı:** 12 **Dahası İçin:** thatdragoncancer.com

THAT DRAGON, CANCER

KÜÇÜK BİR KAHRAMANIN EJDERHAYA KARŞI SAVAŞI -NURETTİN TAN

True Detective izler misiniz ya da sever misiniz bilmiyorum ama dizide Frank Saymon adındaki karakter, babası ölen bir çocuğa şu sözleri söyler, hayatımda duyduğum en güzel hayat derslerinden birisidir: *"Bazen bir şey olur ve hayatını tam ikiye böler; artık öncesi ve sonrası vardır. Ama bu kötü olayı doğru kullanırsan seni daha iyi ve güçlü yapar, sana çoğu kişide olmayan bir şey verir. Ne kadar kötü de olsa, ne kadar yanlış da olsa bu seni acıtır ve seni daha iyi biri yapabilir. Acı böyledir işte; sana içinde ne olduğunu gösterir."*

Ryan Green, böyle anlardan birini yaşayan oyun yapımcısı bir baba. Hayatını ikiye bölen olay bir babanın başına gelebilecek en kötü tecrübe... Çünkü Ryan'ın beş yaşındaki oğlu Joel, kanser... Ne yazık ki hastalığa karşı verdikleri mücadeleyi kazanamıyorlar ve Joel ufak bedeni ile son nefesini vererek sonsuz uykusuna yatıyor. Ryan Green bir oyun yapımcısı... Nasıl ressam bir baba kaybettiği evladını ölümsüzleştirmek ve teselliyi bulabilmek için onun resmini çizerse, Ryan'ın da en iyi yapabileceği şey kaybettiği yavrusuna adayacağı bir oyun yapmak olmuş. Bunu belirtiyorum çünkü oyunla ilgili düşünceleri okurken bazı insanların aileyi kanser üzerinden prim yapmakla suçladıklarını gördüm. Bilmiyorum, bu düşünce bana müthiş yanlış ve çirkin geliyor.

ADINA DİKİLMİŞ BİR HEYKEL GİBİ...

Joel 12 aylık iken beyninde tümör bulunuyor ve doktorlar çocuğa dört ay ömür biçiyorlar. Buna rağmen güçlü Joel beş yaşına kadar hastalığa direniyor. Ryan oğlu ölmeden evvel oyunun yapımına başlıyor ve *That Dragon, Cancer*'in konusu Joel'in sonu belli olmayan kaderi üzerine oturtuluyor. Fakat ufaklığın 2014'deki ölümünden sonra oyun tamamen anne ve babanın açısından oğullarını kaybetmeleri ile yaşadıkları üzerinde dönmeye başlıyor. Oyunun yapımına destek veren Ouya yatırımlarının tükenmesi üzerine geliştirme sürecinin devam etmesi için Kickstarter kampanyası başlatıyor ve *That Dragon, Cancer* kampanyayı kazanarak Joel'e hayat veriyor.

HAYATIN KIYMETİNİ KAYBETMEYE YAKIN KAVRAMAK

Yaklaşık Joel ile aynı zamanlarda ben de kanser tehşisi konularak sekiz aylık uzun ve zor bir tedavi sürecinden geçtim. Joel'den daha şanslıydım çünkü bendeki tümör erken fark edildiği için iyileşme fırsatını buldum. O yüzden size rahatlıkla diyebilirim ki oyunda oyuncuya sunulan her detay oldukça gerçek. Hatta anne ve babanın gözünden baktıkları için tedavi sürecini olabildiğince yumuşak ve üstünkörü geçmişler. Yakalanılan hastalığın bir bebekte olması inanın hiçbir şeyi değiştirmiyor. Hastalık bedene aynı acımasızlıkla saldırıyor ve o minnacık vücut aynı kemoterapi ilacını alıyor, aynı radyasyon ışımasına maruz kalıyor. Belki dozajı azalıyor ama ilaç gene aynı ilaç. Elbette buna ilaç demek yanlış olur, o bir zehir; vücudunuzdaki bütün hücreleri öldüren, kötünün yanında iyiyi de yok eden yıkım dolu bir sıvı. O ufacık Joel'in ilaçların yan etkileri olan acı, kusma, halsizlik gibi yan etkileri çekmek zorunda kaldığını düşündükçe delirecek gibi oluyorum. Zaten oyunun bir bölümünde Joel'in aldığı tedavileri görüyorsunuz. Buraya ilk denk geldiğimde gözyaşlarıma hakim olamadım çünkü o ufak çocuk benden bile daha ağır bir tedaviden geçmek zorunda kalmıştı. Ve işte o yüzden Joel sizden ve benden çok daha cesur bir yüreğe sahip... Dolayısıyla onun hikâyesine hayat verip oynayarak biraz da olsa Joel'i onore edebildiysem gerçekten mutlu olurum.

That Dragon, Cancer Joel'in hikâyesini annesinin ve babasının gözünden anlatan ve arada sırada kontrolü size veren sinematik bir öykü. Yani işaretle&tıkla tadına bir macera oyunu beklemeyin. Yaklaşık üç saatlik bir oynama süresini oyuncuya sunuyor. Bu esnada Joel'in hastalığından ölümüne kadar olan aşamaları teker teker görüyorsunuz.

TDC grafik anlamına oynayabileceğiniz en muhteşem oyun değil, zaten Kickstarter'da destekleyen insanlar grafiklerin böyle olacağını bilerek oyuna arka çıktılar. Grafiklerin yanında seslendirmeler (ailenin orijinal sesleri, bazı bölümlerde [örneğin göl] kayıtlardan alınan konuşmalar) ve müzikler gayet iyi düzeyde ve bu dalda 2016'da Indie Games Festival'inde ödüle aday gösterildi.

OYUNUN GİDİŞATININ DEĞİŞTİĞİ BÖLÜM...

Oyun yarısına kadar harika bir tempoda gidiyor. Ailenin acısını, yaşadıkları zorlukları görüyorsunuz ve özellikle doktorların Joel'in iki hafta ile dört ay arasında ömrü kaldığını söyledikleri sahnede içiniz paramparça oluyor. Ama işte tam da bu noktadan sonra oyun tamamen farklı bir şeye dönüşüyor. Green Ailesi kendilerini adamış Hıristiyanlar, dolayısı ile oğullarını kaybedecek olmalarının tesellisini dinde arıyorlar. Bunda kesinlikle garip bir durum yok, böyle kahredici durumlarda insanlar kendilerine destek verecek bir güç arıyorlar. Benim desteğim kızım Semra Viktoria ve sevgili dostum Yağmurcan Koçak idi. Green ailesinin desteği ise Tanrı. Gayet anlaşılır... Ama işin rahatsız edici bölümü oyunun yarısından sonra her iki cümleden birinde "Lord, Jesus, God" laflarının dönmeye başlayıp oğullarının anısı yerine dini motiflerin (bana ne Jesus'un Lazarus'u neden affettiğinden, bana Joel'dan bahsedin) göze göze sokulması. Bunun dışında anne ve babanın Joel hastalıkla savaşırken bu sürece verdikleri tepkiler. Babanın kendisini acısına teslim etmesi ve annenin Tanrı'dan gelecek bir mucize bekleyerek kendini yatıştırmaya çalışması ve sonunda ikilinin birbiriyle çatışması... Evin diğer oğlunun (ki onlara daha çok değinilebilirdi) küçük kardeşi hakkında soruları, oyuna bağış yapan ve bir sevdiklerini kansere kaybetmiş olanların notlarının ve resimlerinin uzun uzun hastane koridorlarına asılmış olması çok ama çok vurucu detaylar. Özellikle "Dehidrasyon" adlı bölümünde Joel'in acı dolu ağlamaları halen kulaklarımdan çıkmıyor.

Hayatın kendisi adil değil, ona kızmanın bir anlamı yok. Hastalığa yakalandığımı öğrendiğimde kızım aklıma gelmiş ve sadece bir an "Neden ben?" diye kendime sormuştum. Ama üzerinden birkaç dakika geçmeden kendime kızmıştım çünkü aynı anda dünyada benim durumumda olan, ya da daha kötüsüyle yüzleşmek zorunda kalan insanlar vardı. Ben kimdim ve egom ne derece büyüktü ki böyle bir soruyu sorabiliyordum? O günden sonra uzun gibi görünen hayatın, sevdiğim insanlarla (özellikle kızımla) geçirebilmek için aslında ne kadar kısa olduğunu anladım. Her zor anımda Semra'yı aklıma getirerek dayanmaya çalıştım. Bunları umarım hiç yaşamazsınız ama ne yazık ki yaşayan insanlar var... Eğer hayatın nasıl bir piyangoya benzediğini (ya da Rus Ruleti) ve size ayrılan bu kısa sürede asıl önemli olanın siz ve sevdiğiniz insanlar olduğunu anlamanızı sağlayacak bir oyun varsa bu da *That Dragon, Cancer*'dir.

Bu yazı, giriştiği savaşa yenik düşen ve bana hayat veren güçlü kadına, Semra Tan'a ithaftır. Seni sevdim, seviyorum ve daima seveceğim.



KENDİNİ İFADE ETME

Bir sahnede doktor "Acıyı kontrol altına almakta ve semptomları hayatının sonuna gelirken gizlemekte çok iyiyiz. Profesyonel bir 'hayat sonu gözetimimiz' var" diyor. Sözler kulağa çok acımasız geliyor ama olaya tarafsız baktığınız zaman doktorların yaptıkları şeyin tam da bu olduğunu görüyorsunuz. Doktorlarım benimle konuşurken bazen "Senin yaşam süreni uzatıyoruz" diyorlardı. İlk başlarda çok moral bozucu bir cümle olduğunu düşünmüştüm ama sonradan yaptıklarının gerçekten bu olduğunu anladım. Eğer tedavi olmasaydı teknik olarak benim ölmem gerekirdi. Onların yaptığı tarihini bilemedikleri bir zamana kadar ömrümü uzatmaktı o kadar...

CEVAP NEREDE?

Teselliyi Tanrı'da aramanın olduğu sahnelerden birisini görüyorsunuz yan tarafta. Yazıda da dediğim gibi insanlar elbette huzuru nerede buluyorsa oraya sığınabilir. Ama kanser hakkında bir oyunda karşımıza çıkan her iki laftan biri din temasıyla bağlantılı olunca, keşke Kickstarter'a değil de takipçisi çok olan bir kiliseye başvursaydınız, oyunu kesinlikle finanse ederlerdi diye düşündüm.
Bedeni kanserle savaşa giren her insanın tutunacağı dal, bir diğerininkinden farklı. That Dragon, Cancer'ın o dalı tanımlamak yerine "tutunmaya" odaklanması daha faydalı olurdu.



YAŞAMAYAN İNSANIN DEĞERLENDİRİRKEN KOLAYCA HATAYA DÜŞEBİLECEĞİ BİR YAPIM.



O duvardaki izlerin hepsi bir hatıraya sahip.



2009-2014



- Seslendirmeler gayet iyi
- Duygu yüklü birçok an var ve bunlar Joel'in yaşadıklarını gayet iyi anlatıyor

—

- Hikâyenin Joel'den ziyade anne ve babasına odaklanması
- Yaklaşık 2 saatlik, kısa oyun süresi
- Bu tip travmaları yaşamamış insanlar için oyunda çok fazla simgesellik var

6

SON KARAR

Güzel başlayıp sonradan bu talihsiz olayı sadece annenin ve babanın gözünden anlatan bir hale geliyor.

○ **Tür:** Aksiyon / Macera ○ **Yapım:** Climax Studios ○ **Dağıtım:** Ubisoft, Aral ○ **Dijital Fiyatı:** 25TL (Playstore) ○ **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/ogz-100-ac


Easter Egg niyetine bir Bollywood bölümü de eklense fena olmazdı.


China'ya göre biraz daha hırçınız sanki.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: INDIA

BİR MİNİ SERİ OLARAK AC... -ENİS KİRAZOĞLU

Biraz gözden uzakta kendi kendine oynayan çocuk gibi Chronicles. Ailesinin bir şekilde ortaya çıkmış, atsan atılmaz satsan satılmaz çocuğu gibi muamele görse de **Ubisoft** aslında farklı bir amaç güdüyor bu seri için. Chronicles'ı bas bas bağırarak göstereck halleri yok. Zaten bu mini serinin amacı minimum pazarlama bütçesiyle AC serisinin bardaktan taşan kısımlarını toplamak, farklı bir tat yakalamak. Bunu neredeyse elinde sağlam bir markası bulunan her firma deniyor. Ubisoft'u bu yüzden suçlayacak değilim.

Benim asıl kızdığım nokta, eldeki potansiyelin bu tarz sebepler yüzünden harcanmış olması. İşte dostum, ben buna kızıyorum.

ÇİN, HİNDİSTAN, RUSYA

Bir önceki oyun *AC Chronicles: China*'nın başına ilk oturduğumda tamamen önyargılıydım. Ne yalan söyleyeyim, ucuz bir oyun bekliyordum. "Fakat tam tersi şahane bir yapımla karşılaştım!" dedirtmese de hiç fena değildi. Side-scrool (yandan görünümlü) yapısına rağmen hedefe yaklaşmada farklı patikalar seçebilmek, sizi inatla gizliliğe iten oyun yapısı gibi özellikleriyle orijinal seride yakalanamayan oynanış dinamiklerini başarıyla sunabilmişti.

China'nın ardından üçlemenin ikinci oyunu *India* ile haşır neşir oldum kısa bir süre önce. Oyunun tek cümlelik özetini çıkarayım isterseniz: *China'nın aynısı, sadece ortam farklı*. Aha da tek cümlelik özet. Tıpkı bir DLC gibi.

China'da ne gördüyseniz aynısını *India*'da da göreceksiniz. Ama çok aynısını. Fazla aynısını. Bayağı aynısı. Yine side-scroll, yine gizlilik ön planda, yine platform öğeleri var. Farklı olan kısımsa Hindistan'a özgü renk paleti, yer yer tasarımların çok iyi olması, "double assassination" yapabilmek gibi ufak eklemeler. Mevcut sorunlar ise olduğu gibi devam ediyor. Tempo yine sallantıda, bir süre sonra tekrara biniyor gibi gibi...

Fakat *India*'da asıl konuşulması gereken kısım zorluğu. Evet evet, bildiğiniz zorluğu. Oynadığım belki de en zor *AC* oyunu olabilir kendisi. Fakat bu zorluk oyunun geneliyle alakalı değil. Yani yapımcıların özellikle oyunu zorlaştırdığını düşünmüyorum ben. Tamamen tasarımsal sıkıntılardan kaynaklı bir zorluk var oyunda. Oyun bazı anlarda sizden kısıtlı bir sürede belli bir düşmanı indirmenizi istiyor. Gidebileceğiniz üç farklı yol var. Fakat bu yollardan herhangi birinde bir saniye bile kaybederseniz düşmana ulaşmanız imkânsız bir hal alıyor. *AC* diye başladığınız oyun oluyor mu size *Super Meat Boy*. Yani bir de o kadar alakasız yerlerde bir anda zorlaşıyor ki durduk yere hoplaya zıplaya oynadığınız oyunda bir bakmışsınız ki 15 dakikadır aynı şeyle uğraşıyormuşsunuz.

Şimdi bu konudan şikayet ettiğimi düşünenleriniz olacaktır. Ama hayır, oyuna belki de keyif katan yegane kısımlardı buralar. Keşke oyunun geneline bir şekilde yayabilselermiş bu mantığı. Ama üzerine uğraşmak yerine benzer aksiyonları tekrar tekrar gözümüze soktuğu için "tam olamamış" *India*. Farklı bir yapım, hoş bir eğlencelik ama *China*'nın üstüne bir şey katmayarak eldeki potansiyeli harcaması üzücü...


Oyunun görselliği ve renk paleti iyi şimdi, hakkını yiyemem.





+
- Taktiksel yaklaşım
- Şahane Hindistan atmosferi...

–
- ...fakat bunun yanında ucuza kaçılmış mağara bölümleri
- Önceki oyunla neredeyse aynı
- Bir süre sonra tekrara binen oynanış
- Tırt hikâye

6

SON KARAR

Özellikle Vita sahibiyseniz 5 Nisan'ı bekleyip orada oynayın derim. En azından Vita'nız değerlenir. (Evet, hâlâ kızgınım Vita'ya!)

ARAFTA KALAN OYUNLAR

BİR TÜRLÜ GÜN YÜZÜ GÖREMEYEN ERKEN ERİŞİM OYUNLARI

HAZIRLAYAN **SARP KÜRKCÜ**

Steam'in **Erken Erişim** sistemi hayatımıza gireli iki yılı geçti. Başlangıcı her ne kadar "son kulvara girmiş oyunların test aşamalarını ilgili oyuncularla paylaşmak" şeklinde özetlenebilse de, bugün karşımızda dikilen Erken Erişim alışkanlığı bunun çok ötesinde. Valve bu hizmeti sunarken, mağazanın bu kadar çok sayıda bitmemiş oyunla dolacağını tahmin etmiyordu diye düşünüyorum. Erken Erişim'de gün yüzünü gören oyun sayısı pek de parlak sayılmaz.

Ama bu karamsar tablo, bizlerin yeni fikirleri görüp peşlerinden koşmamızı engellemiyor. Durmuyoruz arkadaşlar, acımasızca Erken Erişim'den oyunlar almaya, bunları değerlendirmeye, hatta kimi yerlerde not bile vermeye başladık oyun dünyası olarak. "Doğmamış çocuğa don biçmek" lafının bire bir yansıması olan bu notlama kültürüne OGZ daha girmemiş olsa da, bir girdap gibi çekiyor meret.

Ama merak etmeyin! *Darkest Dungeon*'ın da gün yüzü görüp kaliteli bir oyuna dönüşmesinin ardından Erken Erişim'deki takibe aldığımız oyunları sizlerle paylaşalım istedik. Kiminin iyi bir fikri, kiminin sağlam bir toparlanma süreci, kiminin de Hollywood'u sarsan bir magazin potansiyeli var. Ve hayır, ortalığı hayatta kalma simülasyonlarına bırakmadık tabii ki. Birçok tattan oyun, sizleri bekliyor.



DAYZ

- **NE ZAMAN YAYINLANDI: 16 Aralık 2013**
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ: Önce beta, sonra ekmek**
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU: Sayılır, ayda bir**

Konu Erken Erişim oldu mu, en dramatik isimlerden biri iki yılı deviren *DayZ* oluyor haliyle. Dean Hall'un Erken Erişim'e koyduğu, ardından delicesine satış rakamları yakalayan (ve hatta bizim bile kapak konusu yaptığımız) *DayZ* baş geliştiricisinin ayrılışından sonra pazarlama açısından sönükleşti. Zombi temalı hayatta kalma oyunlarının en popülerlerinden biri ve ne yalan söyleyeyim, ümidi tümüyle kesmiş değiliz. Araçlar, yeni silahlar, yeni hayatta kalma mekanikleri geldi oyuna. Mesela biz oynarken yemek pişirme (cooking) bir eksiklikti, şimdi onu çözmüşler ama bu defa da araçlar falan kafalarına göre yer değiştiriyor. Çok eğlenceli, değil mi?

Oyuna güncelleme geliyor, optimizasyon ile ilgili çalışmalar yapılıyor kabul ama beta aşamasına daha çok var, sonrasında çıkış için de beklenecek. Mesela grafikler bu süreçte gerçekten değişti, aynı şekilde odağın olmadığı yerlerin flulaşmasından animasyonlara kadar da gelişmeler gördük. Ama hitbox'lar, yani zombiye vurduğunuzda vuruşu algılayacak alan bir türlü düzelmedi. Yeni gelen araçlar deseniz, tam bir kaos. O nedenle çok sunucu, ama sunucu başına hakikaten az oyuncu var. En azından zombiler biraz arttı da, etrafta korkacak bir şeyler oldu. Yani iyiydi, güzel bir patlama yakaladı ama sonu göremeyecek oyunlar arasında bayrağı taşıyabilir bir gün *DayZ*. Çünkü ben, gerçekten tam teşekküllü bir halde piyasaya çıkacağını sanmıyorum. **-Sarp**

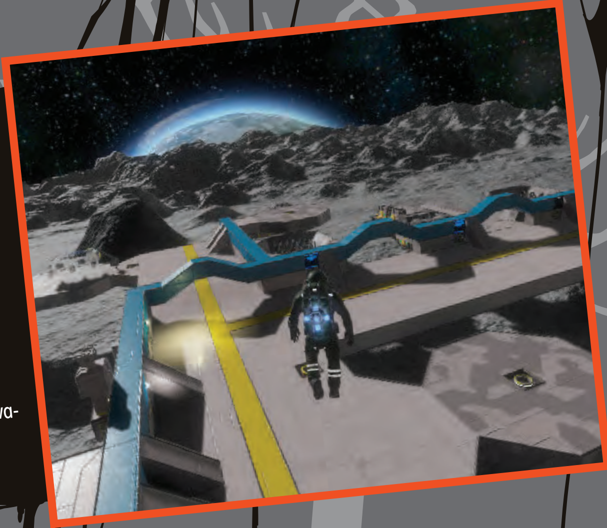
Tür: Hayatta Kalma **Yapım:** Bohemia Interactive **Dağıtım:** Bohemia Interactive **Platform:** Win **Fiyatı:** 77 TL

SPACE ENGINEERS

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 23 Ekim 2013
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Yorum yok
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, haftada bir

Bu oyunu mütemadiyen övdüğümün farkındayım. Dergide şu ana kadar büyük bir oyun kadar sayfası olmuştur *Space Engineers*'ın. Ama o da, sürekli eldekini geliştirip tam bir yol haritası çizemeyen Erken Erişim oyunlarından biri bir anlamda. "Uzayda geçen *Minecraft*" olarak addedilen oyunlardan biri olarak hiç fena yol kat etmedi aslında. Sürekli yeni inşa blokları geldiği gibi eldekilerin aralarındaki etkileşim de değiştiriliyor. Son büyük güncellemesi gezegenlerle oldu ama optimizasyonu hâlâ sıkıntı yaratıyor *Space Engineers*'ın. Aslında önünü de tıkıyor aynı şekilde, o nedenle evrileceği o "son hal"in tam olarak ne olacağını kestiremiyorum. Senaryosu olan, etkileşimi bol bir simülasyon olması şimdilik zor, çünkü ekrandaki nesne miktarı arttığı takdirde bilgisayarınızdan can alıyor. Ama "persistent" bir gezegen ruhunu da verebildiği için, bitiş çizgisini görmese de verdiğiniz paranın hakkını alıyorsunuz oyunda. Hem 2016 için planları da paylaşıyorlar takipçilerle. Güvenli bir liman bu, tabii inşa ve hayatta kalma türlerine ve uzay temasına ilginiz varsa. **-Sarp**

○ **Tür:** Sandbox / İnşa ○ **Yapım:** Keen Software House ○ **Dağıtım:** Keen Software House ○ **Platform:** Win ○ **Fiyatı:** 39 TL



ERKEN ERİŞİM'İN KAYNAK OLMASI

Biz oyuncular kadar oyun geliştiricilerini de rahatsız eden bir konu var: Erken Erişim sisteminin oyunların ana bütçesini artırmak için kullanılması. Geliştiricilerin bloglarında sıkça rastladığımız bir konu başlığı bu, son olarak Aralık'ta da Studio Wildcard'ın eş kurucusu Jesse Rapczak bundan bahsetti. Ark: Survival Evolved'un arkasındaki isimlerden olan Rapczak, Erken Erişim'in bir gelir kapısı oluşunu yalanlamıyor tabii. Ama sırtını sadece buna dayayan geliştiricilerin tünelin sonunu göremeyeceğinin de altını çiziyor. Doğru bir bakış açısı bu aslında, sonuçta "Erken Erişim'de tutarsa devamını getiririz" düşüncesi oyuna inanıp para veren kullanıcıları kaçırmaktan öteye gitmiyor.
İşte tam da bu nedenle, hangi projelere para yatıracağımızı çok iyi düşünmeliyiz.

RUST

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 11 Aralık 2013
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Var ama saklıyoruz sizden
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, haftada bir

İki yıl önce dönemin modası olan "zombili hayatta kalma oyunu" konseptinde erken erişime açılmıştı *Rust*. Elimizde bir taşla başladığımız oyunda etraftaki nesnelerle etkileşime girerek alet-edevat geliştiriyor ve doğada hayatta kalmaya çalışıyoruz. Gelişmiş craft sistemiyle *Minecraft*'ı çokça anımsatmasına rağmen öne çıkan hayatta kalma dinamikleri ve kendine has vahşi dünyasıyla benzerlerinden farkını ortaya koyuyor. Burada açlıkla başa çıkmak, hayatta kalmanın öncelikli şartı. Karnımızı doyurduktan sonra ise doğada karşımıza çıkan tehlikeli canlılarla ve diğer oyuncularla mücadele etmeye çalışıyoruz. Konsept basit olsa da geçen uzun bekleyiş süresince oyuncuların sabrını boşa çıkarmayacak değişimlerle sürekli üstüne koymaya çalışıyor *Rust*. Zombilerin oyundan atılması bu adımlardan en önemlisi belki de. "Zombili oyunlardan biri", "*DayZ* klonu" gibi yaftalarla anılmaktan bıkan yapımcı ekip, zombileri çıkarıp yerine vahşi hayvanlara ağırlık vererek oyunu daha gerçekçi bir hayatta kalma simülasyonu hâline getirme yolunu seçti. Ve bir diğer dikkat çekici gelişmeyle motor güncellemesi yapıp Unity 5'e geçti. Unity 5 ile birlikte bağımsız bir oyun için gayet etkileyici görselliğiyle göz alıcı bir hâle kavuştu *Rust*. Bu görsel gelişimin bir bedeli oldu tabii. İlk zamanlarda performans sorunları baş gösterdi. Ancak yapılan haftalık düzenli güncellemelerle optimize edilerek zamanla rayına oturdu. Oyun erken erişimde geçirdiği iki yıllık sürede üç milyonun üstünde satış rakamına ulaşarak etkileyici bir başarı elde etti. Eh, yapımcılar durumdan memnun olsa gerek ki ortada hâlen net bir çıkış tarihi yok. **-Burak**



○ **Tür:** MMO / Hayatta kalma ○ **Yapım:** Facepunch Studios ○ **Dağıtım:** Facepunch Studios ○ **Platform:** Win ○ **Fiyatı:** 31 TL

OVERGROWTH

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 17 Aralık 2013
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Bir bilsek…
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Aksamalar olsa da haftada bir

Düzgün bir yakın dövüş oyunu talep ediyorsanız, tavşanlara katlanmanız gerektiğini bilmelisiniz. *Overgrowth*, Erken Erişim'e gelmeden çok önce kendi sitesinde ön sipariş usulüyle satışı yapılan bir oyundu. Öncülü *Lugaru*'nun yarattığı mitoloji üstünden ilerleyen *Overgrowth*, ne yazık ki hâlâ alfa aşamasını geçemedi. Oyunun grafik motoru ve her türlü editörü sıfırdan yazılıyor. Gelen güncellemeler kimi zaman bele konan bıçağın yeriyle, kimi zaman arena modundaki dövüşün istatistiğiyle ilgili oluyor. Bazen de sadece sanat yönetimine dair video ve gelişmelerin paylaşıldığı bilgiler çıkıyor.

Şimdilik *Overgrowth* harita içerisinde serbestçe gezmek (ki onu da editörden yüklüyorsunuz), isterseniz debug modda oyuna müdahale etmek ve arenada kapışmaktan öteye gidemiyor. Sağlam dövüş mekanikleri var, fazla hızlı oluyor dövüşler ama zaten elde bıçak tutan bir tavşandan başka ne bekleyebilirsiniz ki? İlk günlerde grafikleri kabul edilebilir geliyordu da 2016 itibarıyla biraz eskidiklerini kabul etmek lazım. Çok uzun sürdü ama piyasaya çıkması, o nedenle "vaporware" oldu dedikoduları bolca yapılmakta. Yine de güncellemeler geliyor, topluluk harita yapıp duruyor, kurcalamayı seven ve az çok bilgili bir kullanıcıysanız *Overgrowth*'un bu hali sizi eğlendirebilir. Ama bana sorarsanız çok da acele etmeyin. **-Sarp**

○ **Tür:** Aksiyon ○ **Yapım:** Wolfire Games ○ **Dağıtım:** Wolfire Games ○ **Platform:** Win ○ **Fiyatı:** 49 TL

GRIM DAWN

■ **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 5 Kasım 2013
■ **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Half-Life 3 ne zaman çıkıyordu?
■ **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, ortalama ayda bir

Hack'n'slash ilginç bir tür, damarda durmaz insanı çağırır bir anda, kesişiniz gelir. Neyse ki imdadınıza yetişecek harika bir oyun var Erken Erişim'de; *Grim Dawn*. *Titan Quest*'i sevip de unutamayanlardansanız, aynı ekibin *Grim Dawn*'ın arkasında olduğunu bilmek, içinizin yağlarını eritecektir. Geliştirme aşaması neredeyse 2010 yılına uzanan yapımın ilk alfa sürümünü Mayıs 2013'te oynamıştım. Açık konuşayım, oyunun o ilk hali beni pek sarmamıştı ve hayli demode görünüyordu. Grafikler orta karar, *Diablo* tarzı aksiyon ise özelliksizdi. O dönemde 1,5 saat kadar oynayıp hayal kırıklığıyla bıraktığım oyunu bu sefer tam beş saat oynadım ve yapılan sık ve doğru güncellemelerin bir oyunu ne kadar ileriye götürebileceğine şahit oldum. Karanlık atmosfer, grafikler, oynanış, müzikler, build çeşitliliği... Oyun çağ atlamış resmen. Adını not edin bu arkadaşın. Zira çıktığında ne *Diablo III* ne de benzerleri eline su dökebilecek! *(Sabri Bey? Ne yapıyorsunuz? -Serp.)* **-Eren E.**



○ **Tür:** Aksiyon / RYO ○ **Yapım:** Crate Entertainment
○ **Dağıtım:** Crate Entertainment ○ **Platform:** Win ○ **Fiyatı:** 39 TL

FOLK TALE

■ **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 30 Mayıs 2013
■ **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** 2016 yılı içinde
■ **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, ayda bir iki kere

"Bu oyun nasıl olur da 2,5 yılı aşkın bir süredir erken erişimde kalır?" Bu soruyu, *Folk Tale*'in Steam forumlarında gördüğümde, cevabı merak eden bir tek ben değilmişim diye düşündüm. Uzun zamandır takip ediyorum bu yapımı, geçtiğimiz yıl bir indirimde uygun fiyata satın da aldım. 6-7 ay kadar önce serbest oyun – eğitim moduna önemli ilâveler yapılmıştı. Ocak 2016 itibarı ile, Alpha aşaması 0.3 sürümünde. Tam sürüme geçişe hâlâ epey vakit var gibi görünüyor. İşin aslı, bunları duyunca "gecikme" gibi anlaşılabilecek bu durumun başlıca birkaç nedeni var: Öncelikle erken erişime ilk çıktığında, neredeyse ana menü dışında pek bir şey yoktu oynanabilecek. Biraz erken bir erken erişim oldu yani anlayacağınız. İkincisi, bol ayrıntılı, hikâye içerikli bir yapım için dar bir kadroya sahip, geliştirici stüdyo. Tasarım, programlama vs. için toplam sekiz, müzikler için iki kişi mesai yapıyor. Her ay düzenli güncellemeler yapılması, yapımcı günlükleriyle bilgi verilmesi, forumlarda soruların yanıtlanması ilerisi için umut verici. *"Warcraft 3, Settlers, Banished, The Guild 2, Majesty 2 ve Black and White 2'yi sevdiyseniz, bizim oyunumuzu da seveceksiniz"* çağrısına duyarsız kalmak kolay değil bu tür oyunları sevenler için. Senaryo modunda Sir Gregory ve köylülerin birkaç saatlik macerasını takip etmek dışında, bu yıl içinde çıkmasını beklemekten başka bir şey yok şimdilik. **-Noyan**

○ **Tür:** Şehir Kurma / Strateji / R.Y.O. ○ **Yapım / Dağıtım:** Games Foundry ○ **Platform:** Win, Mac ○ **Fiyatı:** 39 TL



PLANET EXPLORERS

■ **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 11 Mart 2014
■ **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Bir bilsek...
■ **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, ayda bir

Hepimizin hayallerini süsleyen bir oyun vardır ya, *Planet Explorers* da benim için öyleydi ilk gördüğümde. Bir arkadaşım "gel abi, hayallerimizin crafting/sanal dünya oyununu buldum" diye linklediğinde aklım çıkmıştı. *Planet Explorers* da başka bir hayatta kalma oyunu ama en büyük başarısı, resmen 3B modelleme yapar gibi bir şeyler inşa edip kendi aralarında bağ kurabildiğiniz sisteminde saklı. İster oyun içi, isterseniz dışarıda yarattığınız bu ISO'ları oyun hesaplıyor ve üretmeniz için gereken hammadde miktarını size çıkarıyor. Problemi ise, çıkışının üstünden iki yıl geçmesine rağmen temel mekaniklerde hâlâ çok ham olması. Bu tür oyunların "ne olduğu anlaşılmaz menüleri" sorununu geçirdiği güncellemelere rağmen aşamadı mesela. Aynı şekilde grafikleri netleşti, optimizasyonu "biraz" düzeldi ama daha çok yolu var. En büyük problemiyse animasyonlar ve oynanış mekaniklerinde. Uçan araçlar çok iyi kontrol edilemiyor, biri size vurmaya çalıştığında her 10 vuruştan 6'sını boşa sallıyor. Birbirinden farklı gezegenler, keşfedilecek topraklar, gerek araç gerekse mimari olarak istediğiniz her şeyi yapabileceğiniz bir altyapı sunuyor sunmasına ve nefes kesen manzaralar yakalıyorsunuz oyunda. Ama işin "oynanma" kısmı için biraz daha büyümesi gerekiyor oyunun. **-Sarp**

○ **Tür:** Hayatta kalma / Açık dünya
○ **Yapım / Dağıtım:** Pathea Games ○ **Platform:** Win
○ **Fiyatı:** 39 TL

PROJECT ZOMBOID

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 8 Kasım 2013
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Çıkmasa olur mu?
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, haftada bir

"İşte oyun gibi oyun!" demiştim ilk göz göze geldiğimizde. *Project Zomboid* bizi harika mekanikleri ve retro estetiğiyle alıp götürecek, devasa bir haritada detaylı bir post-apokaliptik hayatta kalma macerası sunacaktı. Sunacak "idi" yani, zira o günden bugüne şu an yaklaşık beş yıl geçmiş durumda. İlk olarak Nisan 2011'de yüzünü göstermişti *Zomboid*, Kasım 2013 tarihinde ise Steam üzerinden erken erişime açıldı. O zamandan beri temel konseptleri fazla değişmedi ama güncellemeden de yoksun kalmadı. Çoklu oyuncu desteğinin de gelmesinden sonra yaklaşık bir yıldır *Project Zomboid* zaten aşağı yukarı bitmiş kabul edilebilecek bir oyun. Halihazırda, prosedürel olarak şekillenen yıkıntılar ve ormanlardan oluşan devasa haritalarda dolaşıp, her defasında yepyeni ve beklenmedik zombili olaylar atlatma fırsatınız var. O halde bir hikâye eklenmesi dışında şu an oyuna katılacak, eksikliği hissedilen pek bir şey göremiyorum.

Zomboid de gün yüzüne çıkmak için acele etmiyor. Versiyon 1.0 için hâlâ resmi bir çıkış tarihi olmamakla birlikte, yapımcı The Indie Stone, sık ve tatmin edici güncellemelerle oyunu sürekli daha rafine ediyor, sürekli eksik veya yetersiz özelliklere ekliyor, oyunun inandırıcılığı ve mekaniklerinin derinliğine ekledikçe ekliyor. Şu anki hali, birkaç çok sinir bozucu bug dışında gayet piyasaya sunulmaya hazır gibi. Durum öyle olunca da gizliden gizliye oyun Erken Erişim'den çıkmasın istiyorum. Oyun çıksa güncellemeler bitecek, her sırrı sonsuza dek keşfedilecek, büyü bozulacak gibi geliyor. *Zomboid*, sanırım bahsini ettiğimiz arafta kalma durumundan faydalanan nadir oyunlardan birisi. **-Erim**



Tür: Hayatta kalma **Yapım:** The Indie Stone **Dağıtım:** The Indie Stone **Platform:** Win, Mac **Fiyatı:** 29 TL

FROZEN STATE

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 1 Temmuz 2014
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Daha yolu uzun gibi
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, iki haftada bir

Erken Erişim'den çıkamayan kıyamet senaryoları benim uzmanlığım olmuş görünüşe göre! Ne yapalım, seviyorum keratalar1. Aralarından endişeli bir şekilde sevdiğim, "bir gün kaybedersem" düşüncesiyle bağlanmaktan korktuğum, fakat şaka bir yana gayet keyifle oynanabilen bir tanesi de *Frozen State*. *Frozen State*'te açlık, susuzluk, hastalık, zombiler, uyku, soğuk, sizi öldürmek için ne gerekiyorsa var ve... acımıyorlar sevgili okur!

FS için, uzaktan bakan biri gerekli yapıtaşlarının yavaş yavaş yerine oturduğunu görebilir. Oyun, şu anki haliyle açık dünyasına yerleştirdiği gayet sıkı mekaniklerle hikâyesiz, fakat güçlü bir atmosfere sahip bir macera sunuyor oyuncularına. Yapımcı Flox Studios da olayları aceleye getirmek istememiş. "Oyuna dahil etmek istediğimiz birkaç özellik daha var" diye konuşan yapımcılar, "oyunun Erken Erişim halini oynayanlardan deneyimleri hakkında geri bildirim istiyoruz. Düzenli güncellemelerle sürekli gelişiyor olacağız" diye ekliyor. Güncellemelerin sıkça geldiğine ben de şahit çıkabilirim. Önümüzdeki aylarda görev ve NPC'ler geliyor deniyor, fakat hâlâ resmi çıkış tarihi yok. **-Erim**

Tür: Hayatta kalma **Yapım:** Flox Studios **Dağıtım:** Flox Studios **Platform:** Win **Fiyatı:** 18 TL

NEXT CAR GAME: WRECKFEST

- **NE ZAMAN YAYINLANDI:** 15 Ocak 2014
- **NET ÇIKIŞ TARİHİ:** Havalar bulutlu biraz
- **SIKLIKLA GÜNCELLENİYOR MU:** Evet, ortalama haftada bir

Şimdi *Destruction Derby* diyeyim bir, (hatta *Demolition Racer*'ı da ekleyeyim yanına) PSX zamanlarının dinozor arkadaşları bi' kafaları çıkarsınlar mağaradan. Tamam mı? Herkes buradaysa devam ediyorum. *Wreckfest* o oyunların ruhani devamı gibin arkadaşlar. Zamanında *Flat-Out* serisini yapanların bağımsız şirketlerinin son meyvesi. Kendisini en son bir yıl önce deneyimlemiş ve çok keyif almıştım, o gazla tekrar girdiğimde ise oyunun hem performans hem de oynanış olarak yavaşladığını gördüm üzülerek. Hani fizik motoru ve parçalanmalar gerçekçi olabilir de, o arabaların da hızlı olması lazım keyif alabilmek için. Sözün özü, oyun o arada arcade'den simülasyona kaymış, yanında da sistemlere ek yük getirmiş tabii böyle olunca. Özellikle 25 kişilik yarışlarda ortalık karışınca grafik kartınıza acıyacaksınız. Hani gelecek ne getirir bilinmez ama ana odağının "araba çarpıştırmaca curcunası" olması gereken bir oyunun bu kadar yavaşlamış olması beni pek açmadı. Ama hakkını yemeyelim, fizik motoru ve hasar modellemeleri cidden çok başarılı. Sadece daha çok optimizasyon istiyor. Hızlanacağı günleri de görürüz umarım. **-Eren E.**



Tür: Yarış / Fizik / Simülasyon **Yapım / Dağıtım:** Bugbear **Platform:** Win **Fiyatı:** 59 TL

○ **Tür:** Tank Simülasyonu ○ **Yapım:** Wargaming ○ **Dağıtım:** Wargaming ○ **Dijital İndirme:** Ücretsiz (PS Store) ○ **Yaş Sınırı:** 7 ○ **Dahası İçin:** worldoftanks.eu

WORLD OF TANKS

İLAVE TOP ATIŞI BAŞLASIN!

-SARP KÜRKCÜ

Başlığı görüp de "Acaba bir değişiklik var mı?" diye soracaklara cevabım "Hayır" olacak öncelikle. *World of Tanks*, diğer platformlarda olduğu haliyle PS4'e geliyor. Bu bir remastered ya da reboot değil. Ama konsoldaki tek alternatifinin Xbox One'daki *World of Tanks* olduğunu düşünürseniz, bu sefer elimizde ona göre daha da "olmuş" bir yapım var. Nasıl ama, verimli bir tankçı gibi lafı kısa kesiyorum. Soğuk komutan bakışı da takındım mı her şey tamam.

World of Tanks PC'de hayatına başlamış olsa da artık konsol ailesini de sarmalamış durumda (kalbimizdesin WiiU). Aynı oyunu üç farklı kontrol şemasıyla oynamış olmak da bana ilginç şeyler hissettiriyor. İnsanların gamepad seçimlerini, farke / klavye saplantılarını *World of Tanks* ile daha net anladım. Mesela PS4 sürümü oyundaki artı değerlerini DualShock 4'ün analoglarında bir nebze kaybediyor.

Geri geri gelirken yönünüzü şaşırmak, bir anda kendinizi çevrenizde dönüyor bulmanız çok olası konsollarda. Xbox One'da da vardı bu sorun, PS4'te de var. Çünkü analogda çok ufak bir hareketle düz mü açılı mı geri geleceğinizi ayarlıyorsunuz. Ayarlarda bu konuda bir hassasiyet beklesem de bulduğum tek şey X ve Y akslarındaki hızı ayarlamak oldu. Bir hüsran yani. Yine de standart ayarlarda Xbox One'ı daha başarılı bulmuştum. O da tümüyle benim Xbox One kontrolcüsüyle DS 4'ten daha rahat ediyor olmamla alakalı da olabilir.

Aslında bakarsanız, kötülük namına söyleyebileceğim iki şeyden biriydi bu. Diğeri ise, bir işin tam yapılmamasıyla alakalı. Yerelleştirme işine girişilmiş, bu noktada **Wargaming**'i gönülden tebrik ediyorum. Ama sıkıntı, bunun tam bitmemiş olması. "Çok iyi bir atış!" lafından sonra "There's another one!" diye bir konuşma duymak hoş olmamış. İşte, az çok problemler böyle özetlenebilir.

ZIRHLARI ONARIYORUZ

Oyun, grafik kalitesi açısından Xbox One'dan daha iyi gözüktü gözüme. Anti Aliasing miktarı gözle görülür derecede fazla. Tankların çevresindeki pürüzler yok olmuş, etraftaki ağaçlar daha fazla sallanıyor rüzgarla. Kaplamalar iki oyunda da kaliteydi, o nedenle burada bir artı koymuyorum. Ama garajda tankın çevresinde kamerayı döndürürken Xbox One'da nadir de olsa fps düşüşleri yaşıyordum. PS4'te böyle bir sıkıntım olmadı. Yükleme süreleri de (özellikle oyuna ilk girişte) Xbox One'da biraz dertti. Ardı arkasına girilen hesaplar falan derken, oyun açılmadan insan bezebiliyordu. Ama PS4'te bu sorun da yok, yalnız sunucularda biraz gecikme olabiliyor. Oynarken birkaç kez lag'den dolayı kendimi daha geride ya da bir anda ölü bulduğum oldu.

Son bir güçlü özelliği ise gerçekten free-to-play olması. Burada Sony'nin politikasının önemi de var, free-to-play oyunlar için PS Plus gerekmiyor. Ama Plus'ınız varsa size Alman tankı Pz.Kpfw. II Ausf. ve üç günlük Premium hediye ediliyor. Böylece artısını alıyor, yoksa da oyundan mahrum kalmıyorsunuz. O nedenle gönül rahatlığıyla "ücretsiz" yazabilirim *World of Tanks*'in PS4 sürümü için. Buradaki kıyasın konsollar arasında yapıldığını da hatırlatayım tabii. PC dünyası hep bu konuda birkaç adım öndeydi.

Ama bunlar dışında *World of Tanks* aynı oyun. Ben hâlâ fare ve klavye ile çok daha rahat oynandığını düşünüyorum. Öte yandan televizyonun karşısında yayılıp oynamak insanların hoşuna gidebilir. Wargaming oyunları bana diken üstünde bir ruh halini zorunlu kıldığından ben yine de tercihimi bilgisayardan yana kullanacağım. Ama tercih edeni, hakkını verecek düzgünlükte bir performans bekliyor PS4'te.


Konsoldaki en iyi World of Tanks grafiklerini PS4'te görebilirsiniz.



Tüm menüleri Türkçe görebilmek ayrı bir keyifmiş.



Ağaç arkasında olmak seni gazabımdan kurtarmaz Strahtlge...AY NEYSE ADIN!



- Rakip konsoldan iyi grafikler
- Yerelleştirme çalışmaları
- Oyunun zaten kendisi güzel

–

- O yerelleştirme bitmeli
- Analogla tank derdi bir başka

8+

SON KARAR

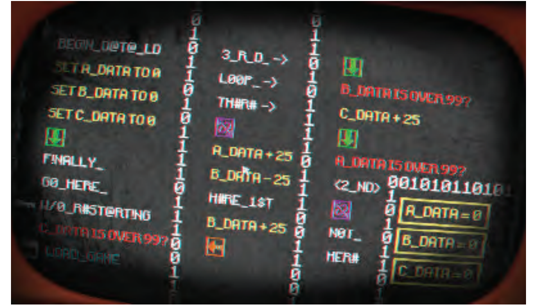
PS4'te rakibi yok, salonda da Xbox One'daki WoT'u dövüyor. Daha ne işte!

win mac linux

Tür: Platform / Bulmaca · Yapım: Daniel Mullins · Dağıtım: Daniel Mullins Games · Fiyatı: 10 TL (Steam) · Yaş: - · Dahası için: pony-island.com







İlk gördüğünüz halinden çok başka bir kafası var oyunun.

PONY ISLAND

BU DERGİNİN SAYFALARINDA SIKIŞTIM, İMDAT! -ERİM BİLGİN

Sevgili okur, sen bu satırları okurken, ben Oyungezer dergisinde yazmaya başlayalı iki yıla yakın olmuş olacak. Belki artık beni tanıyor ve seviyorsun, belki başka şeyler hissediyorsun, fakat beni hiç gözlerinle gördün mü? Benim gerçek, fiziksel bir insan olduğuma dair ne kanıtın var? Senin gördüğün kadarıyla, ben sadece ayda bir kere Oyungezer dergisinde fikirlerini okuduğun bir yazılar bütünüyüm. Kimim ben? Sadece senin algının bir parçası değil miyim?

Dergiden bana incelemem için *Pony Island*'ı önerdiklerinde, işin içinde bir iş olduğundan emindim. Google'a adını yazdığımda, ardından güneş doğan yemyeşil 8-bit tepelerin önünde neşeyle koşan pembe bir midilli (tay?) gördüm. Fazla sevimliydi. Bir bit yeniği vardı, olmak zorundaydı. Bilerek hiçbir ön araştırma yapmadan daldım.

Oyun 128MB boyutunda, Unity ile yapılmış ve asıl geliştirici kadrosu üç kişiden oluşuyor. Bunlar oyuna girerken fark ettiğiniz ilk şeyler, dolayısıyla kendinizi iyice indie bir deneyime hazırlıyorsunuz (2016 yılında, bir oyunda İsa'nın doğumundan bugüne geçen yıl sayısı kadar dahi megabyte yoksa, o oyun indie'dir arkadaşlar).

Her şeyden önce, oyunun ilk sürprizini bozayım, çünkü aslında bu bir sürpriz değil; oyunun Steam sayfasında bile yazan bir bilgi: Evet, doğru tahmin ettiniz, bu oyun mutlu, pembe tayların, ne kadar mutlu ve pembe oldukları üzerine değil. Zaten bir şey okumasanız dahi, daha oyunun birinci dakikasında, arkadan gelen ürkütücü uğultu efektini duyduğunuzda, potansiyel tüm önyargıları bir kenara atıyorsunuz.

Pony Island'da ruhunuz, Şeytan tarafından yaratılmış ve kodunda ciddi problemler olan eski bir bilgisayar oyununa sıkışmış durumda. Spoiler vermeden oyunun size kurduğu şaşırtmacaları tarif etmek zor, fakat bolca dördüncü duvar yıkmaca bekleyebilirsiniz. Bu oyunu anlatım ve tarz olarak geçen seneden *Undertale* ile kıyaslayanlar var, fakat şahsen bu kıyaslamada *Undertale*'ın ezici üstünlüğü olduğunu söylemeliyim. Gerçi *Pony Island* da boş değil. Sanat tasarımı gayet güzel. Hikâye de alışık olduğumuz seviyede derine indi sandığınız anda, daha da derine inerek birkaç yerde güzel şaşırtıyor; akılda kalıcı anları var diyebilirim. Fakat oyunun geri kalanının da bir o kadar vasat olduğunu söylemeliyim. *Pony Island*'a kanım ısınmıştı, onu sevmeyi cidden istedim, fakat ne kadar ilginç bir hikâyesi olursa olsun, bir yandan da oyun olarak ele almalı, mekaniklerini hesaba katmalıyız değerlendirirken. Ve bu anlamda, birkaç bulmacası hariç *Pony Island* sınıfta kalıyor. Bölümler basit ve sıkıcı, hikâye gereği öyle oldukları da vurgulanıyor zaten. Fakat bu, oyunu oynarken sırf hikâyede neler olacağını görmek için berbat bir oynanışa katlanmamızı haklı çıkarmıyor. Hikâye, bütün bu bunalımınızı sonuna kadar haklı çıkaracak şeyler yapıyor, onu kabul edeyim. Fakat yine de sıkıldım işte kardeşim, sıkıldım! Oyunu oynarken içim sıkıldı, buhranlar bastı, içim şişti, afakanlar bastı beni! Oynanış, müzik, grafikler, hepsi dandik! Dolayısıyla bu paragrafta oyunun hikâyesi ve derinliğine bayıldığımı bir daha vurgulayıp, finalde vereceğim notun ise neden o kadar düşük olduğunu son kutuda açıklayayım dedim.

Sonuca bakınca, *Pony Island* beni birkaç yerde güzel etkiledi, birkaç yerde baydı ve hayatımda ilk defa sesli veya yazılı olarak "midilli" ve "tay" kelimelerini kullanmama sebebiyet verdi. Eğer bu saydıklarım size eğlenceli bir 2-3 saat gibi görünüyorsa, *Pony Island*'ı alın.

BENİM DE BİR İRONİK MİDİLLİ OYUNUM VAR!

Sevimli, pembe hayvancıkların yetişkin mizahında ironik olarak kullanılması pek de orijinal bir fikir değil. Fakat bunu eleştirme yetkisi olacak kişilerden değilim, zira kendim de yaklaşık bir yıl önce benzer formüllü bir oyun geliştirmiştim. Hatırlamayanlarınız için, altı kişilik ekibimiz Bostancı Studios olarak iki günde bitirip, yarım yamalak teslim ettiğimiz Game Jam oyunumuz *Hypermasculine Unicorns of Anarchy*, PewDiePie'ın yarışmasını kazanarak, yarışmaya giren 775 oyun arasından kanalında ilk oynadığı oyun olmuştu. Ömrümün sonuna kadar da övünmeye devam ederim artık bununla.



- Dördüncü duvarı moloza çeviren anlatım
- Güzel bozuk bilgisayar efektleri
- Kalburüstü mizah



- Aşırı basit oynanış
- En fazla üç saat oynanış süresi

6

SON KARAR

Pony Island, arkadaşlarınızla muhabbetini edeceğiniz, "entelektüel" küçük oyunlardan. Oynarken iyi veya uzun vakit geçireceğiniz yanılgısına düşmediğiniz sürece, sorun yok.



Tür: Aksiyon Macera **Yapım:** Rocsteady Studios, Warner Bros Montreal **Dağıtım:** WB Games **Dijital İndirme:** 119 TL (Steam), 69 TL (Playstore) **Yaş Sınırı:** 18+ **Dahası için:** tinyurl.com/ogz100-knight

Troy Baker'ın Two-Face'i bile season pass'i kurtarmaya yetmiyor.

Two-Face: So, the boy becomes a man. Too bad it's short lived.

NOTU:

5

ARKHAM KNIGHT: SEASON PASS

GEÇ OLDU, GÜÇ OLDU VE GÜZEL DE OLAMADI SANKİ? -ONUR KAYA

Hazır bütün içerikler Ocak ortası itibariyle tamamlanmışken, sayı olarak çok fazla içerik çıkarıldığı için topluca hepsine bir yer ayıralım, normalden %25 pahalıya satışa sunulan Season Pass'ı tek seferde bir bütün olarak inceleyelim dedik. Zaten paketlerin hiçbiri, tek başına yer talep edecek bir oyun süresi sunmuyor. Ha topluca ayırdığımız yerin ne kadarını hak etti *Arkham Knight*'ın içerikleri, işin orasına gelin beraber bakalım.

Dediğim gibi, sayıca çok fazla içerik çıktı, bunları önce bir gruplayalım ve nasıl ve ne derece gerekli içerikler sunuyorlar bir bakalım:

FARKLI PİSTLER, BATMOBILE VE KOSTÜMLER: Yüzde doksanı nostaljiden başka bir şey sunmayan bu paketler ücretlisiyle ücretsiziyle sadece ağır bir Batman fanıysanız alınacak şeyler. Wayne Tech Track pack haricindekiler kesinlikle oyuncuya bir zorluk sunmuyor. Sadece tur süresiyle leaderboard kasmak için alınacak içerikler ama Batmobillerin sürüşleri ile performansları arasında bir fark olmadığı, oyunun kendi sürüş mekanikleri de bir yarış oyunuyla kıyaslanabilecek kadar kompleks olmadığı için, oyuncuyu zorlamaktan çok uzaklar. Bütün bu içerikler arasında aklımda kalan ve beni ciddi anlamda ustalaşmaya teşvik eden tek pist, nostalji kapsamının dışına attığım Wayne Tech paketindeki Loop. Deniz altındaki silindir tünelde spiraller çizerek engel aştığımız bu pist, hepsinin içinde beni keyifli bir uğraşa sokan tek pistti, benzerleri olsaydı pist paketleri genel pakete artı puan kazandırabilirdi.

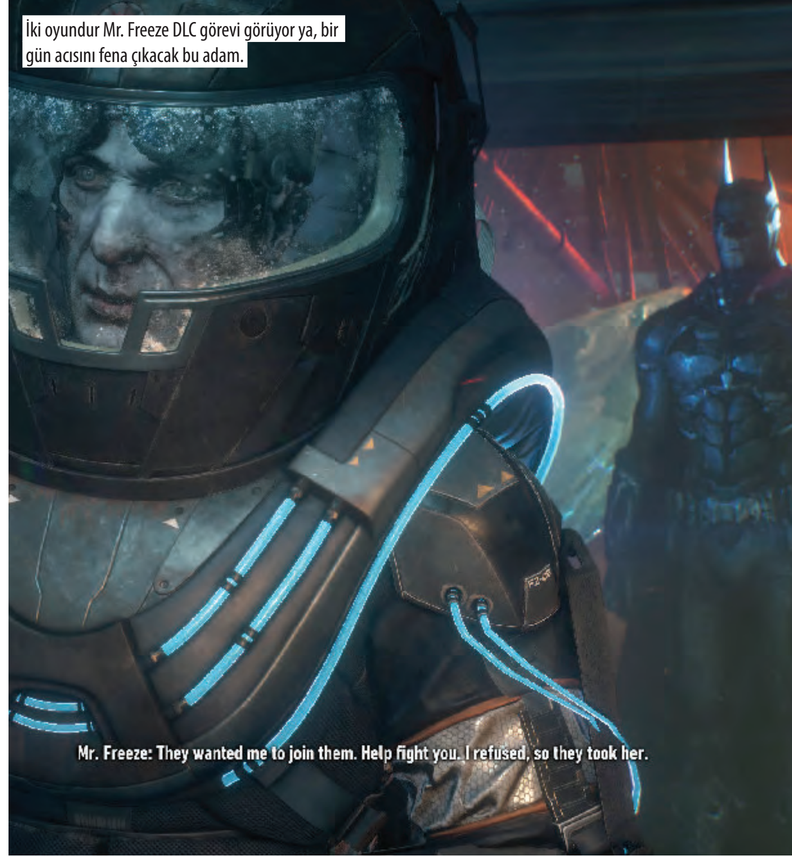
PUAN KASMA ODAKLI DÖVÜŞ SEKANSLARI VE AV ODALARI: Arkham Knight çıktığında, serinin usta oyuncuları arasındaki en yaygın şikayet, ilk oyundan beri bol sayıda olan puan kasma bölümlerinin sayıca çok azaltılmış ve yapı olarak basitleştirilmiş olmasıydı. Üstüne eldekilerin hatırı sayılır bir kısmı tank patlatmaca olunca haklı olarak sitem etmiştik Rocksteady'ye. Sebebi burada işte, her biri birkaç ekstra harita içeren 5 paket çıkarıldı çünkü. Oyunun eskisine kıyasla ana senaryoya entegre halde daha az büyük kavga ve Predator sekansı içermesi "oyundan kırpılmış içeriği DLC olarak satıyorlar" dememe engel olsa da, sırf puan kasmayı seven oyunculardan para almak için çıkarıldıkları çok belli. Yine de eskisine kıyasla değişik haritalar eklemeye çalışmışlar, bazılarına darbe almadan dövüşmek gibi engeller getirmişler. Tabii tekrar oynanabilirliklerini ciddi anlamda kısıtlayan bir durum var ki, ona da hemen aşağıda değineceğim.

PUAN KASMA SEKANSLARINA KARAKTER DE EKLEYEN UFAK SENARYO PAKETLERİ: İşte bana sorarsanız, Arkham Knight'ın en can sıkıcı eklenti grubu bu. Bir tanesini bitirmenin totalde maksimum 10 dakikanızı aldığı



En azından kapalı mekanlardaki detay seviyesi hâlâ kaliteli.





İki oyundur Mr. Freeze DLC görevi görüyor ya, bir gün acısını fena çıkacak bu adam.

NORMALDE ROCKSTEADY'NİN ELİNDEN ÇIKAN İŞLER İYİ OLUR AMA DLC'LERİN EN PARLAK OLANLARI ONLARA AİT DEĞİL

eklenti paketleri teoride esas zaman harcatacak kısmı, ekledikleri karakterler ile haritalarda puan kasmak tabii ki. Lakin durum şu ki, önceki oyunlarda olmayıp yeni eklenen karakterlerimiz, Batgirl (ileride değineceğim), Harley Quinn ve Red Hood, olabildiğince birbirinden farklı yapılmaya çalışılmış olsa da ne hikâye eklentilerinde özellikleri düzgünce kullanılmış, ne de puan kasmayı zevkli kılacak bir hareket yelpazesine sahipler. Batman'in ne kadar bol hareketi varsa, bu kardeşlerimizin oynanışı o kadar kısır ve zevksiz. Hani anladık, ana karakter olarak Batman'in en güçlü, en becerikli karakter olmasını istiyorsunuz ama hiçbirinin alet edevatına Gadget Special Combo eklenmemiş, hiçbirinin düz takedown dışında bir özel hareketi yok. Bu basit sebepten dolayı bir kenara fırlatılmaya da mahkûmlar. Harita eklentilerini anlamsızlaştıran durum da nihayetinde bu, güzel animasyonlarla da bir yere kadar ne yazık ki.

Senaryo bölümleri ise cidden zorlama. Robin ve Nightwing'in bölümleri, ana oyunun sonunda olanlardan sonra kendilerini içinde buldukları duruma ışık tuttuğu (ve Grayson'ın şebeklikleri güldürdüğü) için bir nebze keyifli. Lakin Harley Quinn ve Red Hood paketleri çok zorlama. Catwoman da bir yere kadar eğlenceli olsa da sondaki bitmek bilmez dövüş sekansı gereksiz zor olduğu için anca nefretinizi kazanıyor.

BÜYÜK(!) SENARYO EKLENTİLERİ: İşte daha çok ilginizi çekeceğini düşündüğüm kısım. Son altı ay içerisinde iki adet büyük hikâye eklentisi çıktı ama onları büyük olarak nitelendirmem tamamen diğerleriyle mukayese etmemden kaynaklanıyor. Çünkü ne A Matter of Family, ne de Season of Infamy oyuncuyu iki saatin üzerinde oyalayacak bir içerik sunuyor. Tek tek ele alırsak;

SEASON OF INFAMY: Ana oyuna 4 adet yeni Most Wanted görevi ekleyen bu paket, kendisini beklerken beslediğimiz bütün umutlara rağmen topu topu 1-1,5 saatte bitiyor. Görevleri ise cidden çok boş, adam gibi yeni birer bölüm bile eklemiyorlar. Özellikle Killer Croc'un bölümü çok umut verici bir şekilde başlıyor ama bakıyorsunuz ki diğerleri gibi onun da 20 dakika süresi varsa, 10 dakikası Arkham Knight'ın halihazırda zaten barındırdığı haritada geçiyor. Kalan 10 dakikanın da yarısı ara sahne deseniz 5 dakika yeni yer gezip görevi bitiriyorsunuz. Asla ve kat'a yeni bir özellik eklemiyorlar. İşin cidden acı olan tarafı, bütün görevlerin çok kaliteli, detaylı karakter modelleri, hoş ara sahneleri olması. Güzel de birer final sunuyorlar. Baktıkça, adam gibi kullanılmadıklarına yanıyorsunuz.

A MATTER OF FAMILY: Arkham Knight'ın bütün içerikleri arasında bir nebze parlayanı ama sadece hikâye ve mekan tasarımları açısından. Barbara Gordon'ın Oracle kimliğini almadan önce, Batgirl olarak damdan dama salındığı dönemleri, Arkham Asylum'dan yıllar öncesini oynuyoruz. Konuk oyuncumuz da Robin (Tim Drake). Malum, Joker hâlâ hayatta ve Batman'in "çıraklarını" ustayı işe karıştırmadan teste sokmak istiyor. Olan yine Komiser Gordon'a oluyor, çünkü Batman işin içine girmesin diye o rehine rolüne sokuluyor.

A Matter of Family, Joker'in eski meskeni olan Seagate Eğlence Parkı'nda geçiyor. Arkham Knight'ın ana senaryo boyunca bize gösterdiği bir şey varsa, o da mekan tasarımlarının inanılmaz ayrıntılı olmasıydı. Nitekim burada da hayal kırıklığına uğramıyoruz, zira Segate'in görsel sunumu çok çok güçlü. İşin içine Batgirl'ün hack becerisine soktuğunuzda elektrik falan kesebildiğimizi de düşünürseniz çevre etkileşimlerinin de bir artı olduğunu söyleyebiliriz. Düşmanlarımızı etraftaki nesneleri hackleyerek etkisiz hale getirebiliyoruz. Lakin hack becerisini bir kenara koyduğumuzda, Batgirl Batman'in alet edevat setinin epey kırpılmış bir haline sahip. Süzülme becerisi de dalış özelliğini içermeyince, oynanış odunlaşıyor. Yine de akılda kalıcı birkaç an yok dersem hakkını yemiş olurum.

(Tabii bir noktayı ayrıca belirtmezsem içimde kalacak; hepsinin içinde bir nebze düzgün tek içeriğin, yani A Matter of Family'nin, Rocksteady'nin elinden değil de önceki oyunda serinin hakkını veremeyen WB Montreal'den çıkması nasıl bir ironi, siz düşünün artık.)

İşte Arkham Knight: Season Pass bundan ibaret. Yarım yamalak, oynadığınıza değmeyecek hikâye eklentileri, oynaması incelikli olmayan ve farklı hissettirmeyen karakterler yüzünden keyfi baltalanan haritalar ve nostaljiden başka bir şey sunmayan kostümler. Ha, ağır Batman fanı mısınız? Alın tepe tepe oynayın, illa ki keyifli zaman geçireceksiniz. Benim kesinlikle yapmamanızı isteyeceğim şey, Season Pass'a tam ücretini ödemeniz. Zira Steam'deki fiyatını (güncellenmiş fiyatını, öhöm) baz alırsak, bu kadarcık içeriğe 120 lira vermek için aklınızı kaçırmış olmanız lazım. Ha 30 liraya bulursanız, Batman'le yatıp Batman'le kalkıyorsanız, alın, 89' Batmobile pistini açıp arkadan o güzelim tema müziğini duyunca, verdiğiniz paraya çok da üzülmezsiniz.





O Tür: Sıra Tabanlı / Zindanlı Roguelike O Yapım / Dağıtım: Red Hook Studios O Dijital Fiyatı: 31 TL (Steam) O Dahası İçin: www.darkestdungeon.com



DARKEST DUNGEON

DANCININ KARANLIK OLANI MAKBULDÜR -ESER GÜVEN

"Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn" -Bir Cthulhu tapınıcısı
"Başlatmayın Cthulunuza, girin bakiyim şu zindana eşek sürüleri" -Bir Eser

Zalim olmaktan en son bu kadar keyif aldığım oyun *Dungeon Keeper*'dı. Evet o ünlü *Dungeon Keeper*, neredeyse yirmi yıl öncesinin oyunu. Kötü olduğumuz ve bundan en ufak bir rahatsızlık bile hissetmediğimiz bir oyun. *Darkest Dungeon* da böyle işte. Yine zalim hissediyoruz ama bunun sebebi birilerine doğrudan zarar vermek, kötülük yapmak değil; umursamamak. Adamlarımızın başına ne gelirse gelsin, bana ne diyebilmeniz lazım. Umursarsanız, kaybedersiniz.

Darkest Dungeon, kısaca pis işlerinizi yapmak için bir grup karakteri zindana yolladığınız bir oyun. Adamlarımızı zindana gönderdiğimiz, girdiğimiz zindanda odalar arasında ilerlediğimiz, karşımıza çıkan tehlikeler ve düşmanlarla sıra tabanlı olarak savaştığımız bir oyun. Kulağa son derece basit gelen, ama anlatması zor, oynaması acayip keyifli bir oyun.

ZALIMSIN DARKIST DANCIN

Başlarda her şey yolunda gidiyordu. Oyuna herkes gibi Crusader, Highwayman, Vestal ve Plague Doctor'dan oluşan dört kişilik kadromla başlamıştım. Şansıma karakterlerimin kötü özellikleri çok da kötü değildi. Tamam grubumun tankı olan Crusader bir kleptomandı, sıklıkla bir hazineyle karşılaştığımız zaman "bunların hepsi benim" diye ganimeti sahipleniyor ve diğerlerini sinirlendiriyordu. Ama güçlüydü de. Ruins Adventurer özelliği sayesinde harabe zindanlarında stresi daha az oluyordu. Highwayman'im Reynauld sanki cennettendi. Quick Reflexes ve Precise Striker özellikleri sayesinde hem hızlıydı, hem de kritik vuruş şansı yüksekti. Tek kötü özelliği hilebaz oluşuydu, şehirde kumar oynamasına izin yoktu. Grubumun şifacısı Vestal yönünden de şanslıydım, tek kötü özelliği Off Guard'dı, yani ilk turda hem hızı yavaştı, hem de saldırıları savuşturma şansı düşüktü. İlk zindanımı tamamladığımda Stress Eater özelliğini kazanmıştı, yani stresi 50'nin üzerindeyken yemek tüketimi iki katına çıkıyordu. Yine de seviyordum grubumu. Bir iki zindan sonra Plague Doctor'um gitmiş, yerine geçici olarak Arbalest gelmişti. Azıcık zorlanarak da olsa ilerlemeye devam ediyordum.

Sonra karşımıza The Collector ismindeki şahıs çıktı. Envanter %65'in üstü dolu olduğunda %5 ihtimalle ortaya çıkabilen bir mini boss'tu kendisi. Keşke o zindana üzerim bu kadar dolu girmeseydim. Keşke o %5 ihtimal gerçekleşmemiş olsaydı. Ama başrolünde kötülüğün ve talihsizliğin olduğu bir oyunda elbette bu durum gerçek olacaktı ve oldu da. Başlangıçta neyin ne olduğunu pek anlamadım, sonuçta karşımda tek bir düşman vardı, ne kadar zor olabilirdi ki! Ben böyle düşünürken kendisi Collect Call yeteneğini kullandı. Şimdi karşımdaki düşman sayısı 4 olmuştu, yalnızca kafadan ve omurgadan oluşan 3 tane daha düşman çağırmıştı kendisi: Collected Highwayman, Collected Man-at-Arms ve Collected Vestal. The Collector, yani koleksiyoncu öldürdüğü adamları koleksiyonuna katıyor, bunları trençkotunun içinde sergiliyor ve savaş sırasında çağırıyordu. İlk olarak en çok zararı vereceğini düşündüğüm Highwayman'e saldırdım, ama benim adamlarıma yaptığı saldırılar kanamaya da yol açtığından grupça sağlığım azalmaya başlamıştı. Collected Vestal yaralılarını sürekli iyileştirmeye devam ediyordu ve ben yavaş yavaş bu



Düşman yaratıklarının tasarımları çok sevimli değil mi, agucuk resmen.

savaştan sağ çıkamayacağımı kabullenmiş durumdaydım. Öyle de oldu zaten. Kendisiyle ilk karşılaşmamın bedelini çok sevdiğim üç karakterimi kaybederek ödemiştim, şehre döndüğümde grubumda sağ hiç kimse yoktu. Tam bir hayal kırıklığı yaşamıştım ve işte o anda oyunun acı gerçeği dank etti. Ölüm olacaktı, ölüm sürekli olarak olacaktı ve yapabileceğim en yanlış şey karakterlere bağlanmak olurdu. Onlar benim pis işlerimi yapmaları için zindana yolladığım tiplerdi ve böyle kalmalıydı. Zindanlarıma zengin olma, şan şöhret kazanma hayaliyle geliyorlardı ve bundan daha fazla bir şey ifade etmemeliydiler. Benim amacım onları mutlu etmek değildi, akıl sağlıklarından bana neydi, benim tek yapmam gereken en iyilerden oluşan gruplar kurmak ve topladıkları ganimetlerin keyfini çıkarmaktı. O hafta şehre 'iyi özellikli' karakterler geldiğinde onları bağrıma basmalı, 'kötü özellikli' karakterleri ise kullanıp bir paçavra gibi kenara atmalıydım. İşte bu gerçeği kabullenince her şey çok güzel oldu, yani sloganım "yaşasın zalimlik" idi!

ROGUELIKE SEVEN OYUNCU GÜZEL OYUNCUDUR

Darkest Dungeon roguelike türünün temel özelliklerini bünyesinde barındıran, ama yeni özellikleri ile de benzerlerinden tamamen farklı bir oyun. Karakterlerimizin gitgide güçlenmesine, ileriki levellarda karşılaştığımız düşmanları, girdiğimiz zindanları falan daha hızlı ve rahat temizlemesine alışkınız ya hani. İşte oyunun stres ve 'kişisel özellik' mekanikleri bu durumu tersine çeviriyor. Bir bölümü temizlediğimizde karakterlerimiz rasgele olarak ya bir pozitif ya da negatif özellik kazanıyorlar ve azıcık şanssızsanız güçlü olacağını düşündüğünüz karakter bir anda 3-4 tane çok feci negatif özelliğe sahip olabiliyor. Meşalenin ışığı zayıflayınca paniğe kapılabiliyor, sanrılar görmeye başlayabiliyor, bazı düşmanların karşısında kafayı yiyebiliyor, negatif özellikleri hastalığa dönüştüğünde ise size bile kafa tutabiliyorlar. Stres seviyesi 100'e çıkan karakterler kendi başlarına hareket etmeye, diğerlerini de korkutmaya, emirlere karşı çıkmaya ve tüm gruba zarar vermeye falan başlıyor. Stres seviyesi 200 olduğunda karakter kalp krizi geçiriyor ve 'ölümün eşiğinde' olduğu bu anda aldığı tek bir darbe ile kalıcı olarak ölüyor. Zindanlarda ilerlerken hem stres seviyelerini, hem de sağlık seviyelerini idare etmeniz gerekiyor.

Her hafta gelen yeni karakterlere bakıyor, özellikleri iyi olanları yanınıza alıp kötü olanları yine atıyorsunuz. Karakterlerinizi şehirdeki taverna ve kilise gibi mekanlarda stresi azaltacak aktivitelere gönderebiliyorsunuz. Ama oyundaki "kötü şeylerin rasgele meydana gelmesi" burada da devam ediyor. Çok sevdiğim bir Vestal'imi stresi azalsın diye bara içmeye gönderdim mesela (bu şekilde atadığınız karakterleri en az bir hafta kullanamıyorsunuz). Güya stresini atacaktı ama diğer hafta Vestal'in nerede olduğunun bilinmediğini gördüm, çok fazla içmiş, kendini kaybetmiş ve ortadan yok olmuştu. Dört hafta sonra geri geldi. Bir diğer karakterim sarhoşken zindanda bulduğum önemli bir trinketi harcadı. Yani karakterlerinizi dua etmeye, içmeye, kumar oynamaya, hayat kadınlarına falan gönderebiliyorsunuz ama bunların da olumsuz etkileri olabileceğini göze almış oluyorsunuz.

ABİME ÇEK ORADAN BİR NYARLATHOTEP

Lovecraft temalı bir oyun yapmak kolay iş değil. Yani burada sadece araya iki üç Cthulhu vantuzu yerleştirmekten, Yog-Sothoth benzeri yaratıklar tasarlamaktan bahsetmiyorum. Lovecraft hikayelerindeki temalardan bence en önemlisi karşılaşılan korkular ve dehşetlerin büyüklüğü karşısında yaşanan çaresizliktir, tasvir edilemeyecek şeylerle karşılaşıp delirmektir, kimsenin size inanmayacağını bile bile bunları anlatmaya çalışmaktır. Bizim oyundaki karakterlerimiz de böyle işte, yalnızca karşılarına çıkan Cthulhu mitosundan fırladığı belli yaratıkların kafasına kılıç indirip durmuyorlar, korkuyorlar, kaçıyorlar, zihinleri kırılıyor. Çünkü normalde bu açıklanamaz dehşetlerle karşı karşıya gelseydik olacağı şey bu olurdu ve Darkest Dungeon işte bu ruhu çok iyi yakalıyor...

...ve yalnızca yakalamakla kalmıyor, bunu ciddi anlamda leziz bir görsel şölen eşliğinde sunuyor bize. Karakter tasarımlarındaki ince detaylar, düşmanların çeşitliliği ve verdikleri Lovecraft mitosu havası, seçilen renk paleti falan hep ince bir düşüncenin ürünü. Karakter sayfalarında kostümlerin rengini rasgele değiştirmek için kullandığımız düğme bile çok hoş bir dokunuş, ama göreceğiniz gibi karakterlerimiz hiçbir zaman cıvıl cıvıl renkli olmuyorlar, paletin o donukluğu korunurken karakterlerimizi biraz daha kişiselleştirmiş oluyoruz o kadar. Bu güzel grafiklere bir de oyunun en başarılı yanlarından biri olan anlatıcıyı ekleyince ortaya neredeyse kusursuz bir iş çıktığını görebiliyorum. Wayne June'un seslendirdiği anlatıcı yaptığınız herşeyi kendince yorumluyor, savaşlar sırasında bir yandan gaza getirirken bir yandan dalga geçiyor ve sizi adeta Lovecraft tarafından kaleme alınmış cümlelerle yönlendiriyor.

Bu aralar bir yandan tekrar *Dark Souls*, bir yandan da *Darkest Dungeon* oynuyorum. İki zor oyun, ikisi de insanın içinde uğursuz bir his bırakıyor ve ikisi de çok güzel. Darkest Dungeon içinizdeki karanlığı grubunuza yansıtıp, geberip giden adamlarınızın arkasından hunharca gülmenize neden olduğu an siz de 'olmuşsunuz' demektir. Bu duyguyu yaşamanızı tavsiye ederim.



+

- Türe kazandırdığı mekanikler çok iyi düşünülmüş
- Karakterler streslendikçe biz de stresleniyoruz
- Grafik tarzı nefis
- Zor olduğu için verdiği başarı hissi çok iyi
- Anlatıcının seslendirmesi atmosferi güçlendiriyor

–

- İşin içine 'rasgelelik' girdiği için zorluk bazen çok üst seviyeye çıkıyor
- Karakteriyle derin bağ kuranlarda kalp kırıklığı yaratabilir

9

SON KARAR

Ben zoru severim, vız gelir diyorsanız daha Darkest Dungeon oynamadınız demektir.



Merhaba dostlar, ben The Collector, sizden koleksiyon yapmaya geldim.





Bir Leper'in mazoşiste dönüştüğü o cıvıl cıvıl an.

inceleme
Geç Kalan Noyan
Acelesi olmayan oyunculara

win mac linux

Tür: Tycoon / Simülasyon Yapım: Twice Circled Dağıtım: Positech Games Dijital İndirme: 39 TL (Steam) Yaş Sınırı: 7
Dahası İçin: www.bigpharmagame.com

BIG PHARMA

TYCOON VE BULMACA SEVENLERE İLAÇ NİYETİNE -NOYAN AKATLI



Noyan the Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki çekilişimizi minik yeğenim "Subutay" Deniz Mertan yaptı ve Y. Yiğit Aydemir adlı okurumuz Ghost Master adlı oyunu kazandı. Deniz Karakay, Serkan Akşit, Çağlar Yapıcı ve Furkan Gümüş dostlara da çok teşekkürler. Son 1 – 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte Jagged Alliance 2: Wildfire adlı klasiği kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

Son 6 – 7 yıldır biz bilgisayar oyuncuları için, yılbaşından önceki haftanın ayrı bir önemi oluştu: Gelenekselleşen Steam kış indirimleri. Bu yıl 4 Ocak akşamı sona eren indirimlerde, birkaç aydan beri istek listemde olan Big Pharma'yı aldım ve hemen sabit diske yükledim. Ticaret simülasyonu (tycoon) ağırlıklı yapısı ve renkli, bonbon şeker gibi grafikleri, dağıtımcı Positech Games'in *Democracy* ve *Kudos* serilerinden gelen iyi referansı, *Big Pharma*'yı benim için cazip kılmıştı. Erken erişimdeki, yeryüzüne hastalık virüsleri yaymayı hedeflediğimiz *Plague Inc: Evolved*'ı da alsaydım, *Big Pharma*'nın ilaç üretimi konusuyla tam bir tezat oluşturacaktı oyun kütüphanemde.

SAĞLIK ÖNEMLİ AMA ÖNCE EĞİTİM

Kütüphane demişken; "Eğitim bölümünü iyice anlayıp bitirmeden senaryoya, görevlere girişmeyin"şeklindeki klasik nasihate uymadığım için pişman olduğumu belirteyim. İlk bir – iki dersi üstünkörü geçip görevlere daldığınızda, ilaca niyete maddi değersiz şeker hapları kısmet durumlarında "Ee, niye zarar ediyor yaptığım bu ilaç?"şaşkınlıkları yaşıyorsunuz. Açıklayalım: İlaç üretip para kazanması beklenen (kaybetmesi beklenmeyeceğine göre), bir firmanın başında, en üst kademesindeki yönetici, C.E.O.'sunuz. Toplam kâr, ilaç kalitesi ve sayısı, belli ilaçları belli sayıda satmak gibi amaçlardan oluşan görevlerimiz var. Her oyun 2015'in ilk günü başlıyor ve elimizde 50.000 dolar, bir – iki ilaç üretecek bir alan ve iki adet hammadde oluyor. Bu hammaddeler ormandan falanca ağacın kökü, çölden filanca kaktüsün özü gibi şeyler ve isimleri de konsantre dereceleri de her oyun başında rastgele değişiyor. Hammaddelerin bir iyileştirici özelliği var ve bu özelliği etkin hale getirecek konsantrasyon düzeyine getirmemiz gerekiyor. Öksürüğü hafifletici reçine 5. seviyede ise ve öksürük sadece 6 – 12 arası hafifliyorsa, buharlaştırıcı (evoparator)adlı makineyi satın alıp reçinenin konsantre düzeyini bir artırarak iyileştirici özelliğini açıyoruz, kimyevi maddeden hap yapan aletten satın alarak ilaç üretimine başlıyoruz. Kazandığımız para, ilacı elde etme aşamasında kullandığımız makine sayı ve gücüne, tedavi edici özelliğe olan talebe, rakip firmaların ilaçlarına, bizim sattığımız hapın kalitesine göre değişiyor. İlaçların da beşe kadar yükselen seviyeleri var, akciğer başlığı altındaki basit bir öksürük hafifletici astım tedavisine, bronşit oradan da tüberküloz hastalıklarına deva olabiliyor. Son cümleyi ne kadar kolay yazdım, oysa oyunda tedaviler sayfasında hangi seviye hangi konsantrasyon aralığını, makineyi hatta bazen işleri karıştıran katalisti gerektiriyor, bayağı bir kafa yorucu. Dar mekâna her birinin madde giriş – çıkış kapakları farklı makineleri sırayla dizmek, basit bir ağrı kesiciyi konsantre 7'ye düşürdükten sonra, migren önleyiciye çevirmek için tekrar 15 – 16'ya yükseltmek karmaşık bir stratejiye, gerekli makineleri sırayla dizip birbirine bağlamak ise hiç şakası olmayan bulmacalara dönüşüyor. Bilim insanları kiralayıp araştırma ağacında ilerledikçe makineler, üretim gelişiyor, boş durmayan rakipleriniz bazı ilaçların patentini alınca işler daha da "Aman doktor, bana acil bir çare" muhabbetine dönüşüyor.


Henüz ikinci seviyedeki ilacın üretim zincirinin görünen kısmı.

Ocak ayı boyunca yaklaşık 30 saatimi verdiğim, derin düşünerek uzun ve güçlü ilaç zincirleri kurduğum, binlerce sanal hastaya iyileştirici haplar, merhemler sattığım, bence gayet keyifli, bol ayrıntılı ve sabırlı oyuncular için ödüllendirici bir oyunu tanıtmış oldum böylece. Az sonra, nezle griptten korunmak için C vitamini takviyesi hapımı alacağım. Merak ediyorum, bu turuncu renkli minik hap için nasıl bir üretim zinciri kurmuşlardır acaba?

7

SON KARAR

Ayrıntılı yapısı ilerledikçe dallanıp budaklanan, satış stratejisini ilaçlar üzerinden geliştirme üzerine kurulu, eğlenceli bir tycoon / bulmaca oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM

Bu ay The Cure adlı grubun "The Top" adlı albümünü dinledim 33'lük plaktan. Alternatif rock denen türde müzik yapan grubun adı "tedavi, şifa" anlamına geliyor, kulaklarınızda iyileştirici etki yaratabilir arkadaşlar.



OYNUYORUM

1. Rainbow Six Siege (PC)
2. Fallout 4 (PC)
3. Need For Speed Hot Pursuit (PC)
4. Batman Arkham Knight (PS4)
5. GoT: Telltale Games Series (ios)

BEKLİYORUM

1. American Truck Simulator (PC)
2. Tom Clancy's The Division (PC)
3. Uncharted 4: A Thief's End (PS4)
4. Horizon Zero Dawn (PS4)
5. This Is The Police (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

100. SAYIMIZ! BURAYA ULAŞABİLECEĞİMİZİ HİÇ DÜŞÜNMÜŞ MÜYDÜK? HAYIR, AMA ALLAH'A ŞÜKÜRLER OLSUN Kİ BURADAYIZ. BURADAN NEREYE GİDERİZ BİLİNMEZ, AMA HERHALDE BU SIKIŞIK SAYFALAR DERGİ VAROLDUKÇA AYNI KALACAK! HEPİNİZE TEŞEKKÜRLER!

FPS (First Person Shooter)

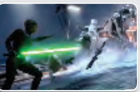


RAINBOW SIX SIEGE
PC, PS4, Xbox One

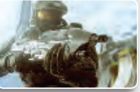
Çok uzun bir aradan ve Patriots ismiyle başlayan projenin iptalinden sonra, yeni bir Rainbow Six oyunu görmek ilaç gibi geldi. Açık ara en stresli FPS oyunlarından birisi olan Siege, tek kişilik senaryo modunun olmamasıyla biraz üzse de, 2015'in son ayında çıkıp sürpriz bir şekilde memnun etti bizi.



Call of Duty: Black Ops 3
PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Star Wars: Battlefront
PC, PS4, Xbox One
Süper grafikleriyle çene düşürüp, basit oynanışıyla bazı hayranlarını kızdırsa da, eğlencesi bol bir bir online FPS Battlefront.



Halo 5 Guardians
Xbox One
Serinin hikâyesini tersyüz eden Guardians, hem tek kişilik senaryosunda hem de çok oyunculu modunda mutlu ediyor.



Far Cry 4
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Çok daha "vahşi" bir vahşi yaşama sahip olan Far Cry 4, geniş bir oyun dünyasında harcayacak bolca zamanı olan oyunculara tavsiyemizdir.



Alien Isolation
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Alien Isolation bildiğiniz FPS'lere veya tek numarası olan korku oyunlarına benzemiyor. Alien evreninde geçen en başarılı oyun. Korkacaksınız, ama takdir edeceksiniz.



Wolfenstein: The Old Blood
PC, PS4, Xbox One
Eski Wolfenstein'ları bilen ve sevenler için büyük sürprizler de içeren bu yeni bölüm, ana oyun olmadan tek başına da oynanabiliyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

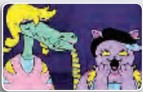


FALLOUT 4
PC, PS4, Xbox One

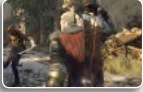
Bu oyunu daha nasıl övebiliriz ki? Fallout evreni Bethesda'ya (ve 3. boyuta) geçtiğinden beri ilk kez kendi özüne, yani "keşfetmenin özgürlüğüne" tam olarak bu kadar yakınlaşabilmiş. Arada kaybettiği, tekrar ettiği yönleri var elbet ama Fallout 4'ün yaşattığı inanılmaz oyun anları bütün bu eksilerini siliyor.



Xenoblade Chronicles X
WiiU
Eğer J-RYO seviyorsanız, FF15'i beklemekten kurdeşen olduysanız, WiiU'nuz da var ise, Xenoblade Chronicles X'te sizleri de görmek isteriz.



Undertale
PC
Herkese göre bir oyun değil. Ama Undertale'in inanılmaz yaratıcı oynanış mekanikleri, tekrar tekrar oynamanızı sağlayacak. Yepyeni bir deneyim istiyorsanız, buyurun.



The Witcher 3 Wild Hunt
PC, PS4, Xbox One
The Witcher 3, hikayesi, karakterleri, oynanışı ve inanılmaz dünyasıyla tam bir Yılın Oyunu adayı. DLC'leri de aynı kalitede devam ediyor.



Pillars of Eternity
PC
Eski moda RPG'lerin günümüzdeki en güçlü, modernliğe en yakın temsilcisi Pillars of Eternity. Benzerlerinin çoğalması dileğimizdir.



Dragon Age: Inquisition
PC, PS4, Xbox One, PS3, Xbox 360
Son yılların en iyi rol yapma oyunlarından. Hem her türlü quest'e gideceksiniz, hem de Thedas'ın üst düzey politik kararlarını vereceksiniz.



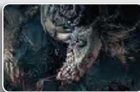
Wasteland 2: Director's Cut
PC
Fallout serisinin atası, 20 yıldan daha yaşlı olan Wasteland'in yeniden yapımı olan Wasteland 2, atası olduğu seri kadar karanlık bir oyun değil.

AKSİYON



JUST CAUSE 3
PC, PS4, Xbox One

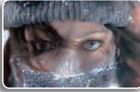
Özgürce, dilediğinizce önünüze çıkan herşeyi ve herkesi yıkabileceğiniz bir oyun mu istediniz? Alın size Just Cause 3. Dilerseniz arabanızı helikoptere yapıştırın, dilerseniz turistlerin poposuna roketli mayın takın, dilerseniz diktatör heykellerine çelik halat bağlayıp kendi kendisine yumruk attırın. Yeter ki hikayesini ciddiye almayın.



Bloodbone: The Old Hunters
PS4
2015'in en iyi oyunlarından Bloodborne, şanına yaraşır bir ek görev paketiyle karşımıza çıktı. 8 saatlik yeni oynanışa hiçbirimiz hayır diyemeyiz.



Dragon's Dogma: Dark Arisen
PC
PS3'ün başarılı aksiyon RYO'larından Dragon's Dogma, yenilenmiş grafikleriyle PC'de karşımıza çıkıyor.



Rise of the Tomb Raider
Xbox One, Xbox 360
Tomb Raider'ın başarılı geri dönüşünden sonra, devam oyunundan da aynı başarıyı bekliyorduk. Biraz kısa olsa da, beklediğimizi bulduk diyebiliriz.



Assassin's Creed Syndicate
PS4, Xbox One
Syndicate serinin en büyük hatalarını düzeltiyor, Unity'nin bıraktığı kötü tadı silip atıyor. Tabii ki AC2 ayarında bir devrim değil, ama doğru yönde atılmış bir adım.



SOMA
PC, PS4
Son derece güzel hikâyesiyle, Amnesia'nın yapımcıları SOMA'yla bizi ters köşeye yatırdı. Zaman zaman ise o yattığımız köşede korkudan dertop etmeyi başardı.



Metal Gear Solid 5: Phantom Pain
PC, PS4, XBOX ONE, PS3, 360
Phantom Pain kimilerini çok sevindirdi, ama kimilerine göre serinin son oyunu olarak biraz zayıf kaldı. Her halükarda, benzersiz bir oyun olmayı başardı.

DİNG! 100. sayıya ulaştınız! Mutlu musun?

1. *Hu huuu! Gelsin lootlar! - SERPİL*
2. *Önemli olan hedef değil, yolculuktu. Dergi elimdeyken zaten genelde mutluyum :) - ERİM*
3. *Ben gözümü açtığımda 68 idi, ne ara 100 olduk ya 0.o - SARP*
4. *Bu 100. sayıda bu ekiple olmaktan mutluyum. - ONUR*
5. *Mutlu olmaya bile zamanımın kalmadığı bir araya denk gelmesi ilginç oldu. - EREN E.*

Buradan sonra nereye çufçufluyoruz sence?

1. *Derginin Meddya ve Alt bölümlerini ele geçirmek istiyorum. - HAZAL*
2. *"Ya Rami'ye, ya da Unkapanı'na gidelim." - ERİM*
3. *Bora Bora adalarında ufak partimize herkes dave... aaa pardon gizliyor muyduk onu? - SARP*
4. *Nereye gidersek gidelim yolculuğa başlangıç noktamız hep "burası" olacak. - ONUR*
5. *Meddya ve Alt'ı Hazal'ın elinden geri almaya :P - HAZAL*

En sevdiğin kış temalı oyun hangisi?

1. *Çocukken Croc 2'nin karlı bölümlerini pek bir severdim - ALP*
2. *Ski Free! En orijinal yanıt ödülümü adresime bekliyorum artık. - ERİM*
3. *Sütü düzgün derecede ısıtıp sahleple karıştırma oyunu. Yakarsan yanarsın. - SARP*
4. *Skyrim. Oynadığım zamanlarda odam da soğuktu, havaya giriyordum. - ONUR*
5. *Naylondan kızakla yokuş aşağı kayıp karlara gömülmece.-EREN E.*

STRATEJİ



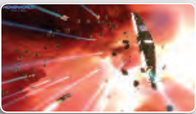
Anno 2205
PC
Anno serisi uzayda! Hem şehir kurma, hem de ticaret üstüne bir strateji oyunu arıyorsanız, Anno 2205'i denemelisiniz.



Starcraft 2: Legacy of the Void
PC, Mac
Biraz gereksiz bir şekilde uzun süren üçlemenin sonunda, muhteşem bir oyunla veda ediyor Starcraft 2. Hikayesini bitirenler göz yaşlarını tutamayacak.



Invisible Inc.
PC
Don't Starve'ın yapımcılarından kendine münhasır bir sıra tabanlı strateji oyunu. 72 saat içinde gizli teşkilatınıza saldıranları bulup intikamınızı almanız gerekiyor.

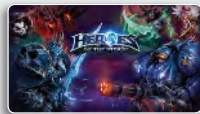


Homeworld Remastered
PC
Eski oyunlar yeniden pişirilerek önümüze çıkartılmaya, biz de onları afiyetle yemeye devam ediyoruz! Homeworl



Cities Skylines
PC
Sakın Cities XXL'le karıştırmayın, onunla hiçbir ilgisi yok Skylines'ın! Bunu söylüyorum, çünkü son 10 yılda çıkmış en iyi şehircilik oyunu kendisi!

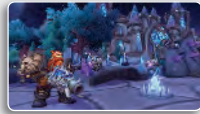
DVO & ONLINE



Heroes of the Storm
PC
Blizzard'ın yeni çılgınlığı, MOBA dünyasının dengelerini sarstı. Her birini akrabamız kadar iyi tanıdığımız karakterleri ve rahat oynanışıyla HOTS ciddi bir rakip.



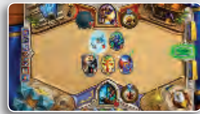
Helldivers
PS4
Magicka'nın yapımcılarından, 4 kişiye kadar arkadaşlarınızla oynayabileceğiniz zevkli ve zor bir aksiyon oyunu. Aman birbirinizi vurmayın!



World of Warcraft: Warlords of D.
PC, Mac
World of Warcraft'ın en son genişleme pakediyle birlikte abone sayısı yeniden 10 milyonun üstüne çıktı. Eskimeyen dünyaya yeniden hoşgeldiniz.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



Hearthstone: Curse of Naxram.
PC, iOS
Hearthstone'un yükselişi durdurulamıyor! Yeni çıkan Curse of Naxrammas tek kişilik hikaye pakediyle yerini iyice sağlamlaştırıyor.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Dirt Rally
PC
Codemasters gibi bir firmanın oyununu erken erişimde yayınlaması ilk başta garip gelmişti. Ama Dirt Rally yılın oyunu oldu. Bir bildikleri varmış demek ki.



Rogue Galaxy
PC
Uzay gemisi yönetme oyunları türünde çok farklı bir yere oturuyor Rogue Galaxy: Kovboylar ve uzay temasına. Firefly sevenler mutlaka bir baksın.



Forza Motorsport 6
Xbox One
450 araba ve arkadaşlarınızın yarışlarına karşı mücadele ettiğiniz Drivatar sistemiyle, yarış tutkunlarına Xbox One aldırabilir.



Elite Dangerous
PC
Serbest dünyalı oyun mu demiştiniz? "Serbest galaksi"yi deneyin bir de! Ne isterseniz olabildiğiniz bu evrende, uzun süre takılacaksınız.



Klasik

Euro Truck Simulator 2
PC
Bu muhteşem klasiği anlatmaya gerek yok. Avrupa'nın birçok kentine bizzat mal götürmenin, tır ve kamyon kullanmanın bu kadar zevkli olacağını kim bilebilirdi ki?

AYIN ALTIN OYUNU

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Şubat ayında evde oturup sıcak kahvelerimizi yudumlarken oyun oynamak ne kadar da güzel bir fikir!...

ŞUBAT '16	
Assassin's Creed Chronicles: Russia	PC,PS4,XBONE
Cobalt	PC
Dying Light The Following	PC,PS4,XBONE
Firewatch	PC
Gravity Rush Remastered	PS4
Layers of Fear	PC, PS4
Naruto Shippuuden 4	PC,PS4,XBONE
Plants vs Zombies: Garden Warfare 2	PC,PS4,XBONE
Pokemon Blue/Red/Yellow	3DS
Street Fighter 5	PC,PS4
The Solus Project	PC
Unravel	PC,PS4,XBONE
XCOM 2	PC
MART '16	
Ad1ft	PC
Bus Simulator 16	PC
Far Cry Primal	PS4,XBONE
Heavy Rain	PS4
Hitman	PC,PS4,XBONE
Tom Clancy's The Division	PC,PS4,XBONE
NİSAN '16	
Dark Souls 3	PC,PS4,XBONE
Quantum Break	XBONE
Ratchet & Clank	PS4
Total War: Warhammer	PC
Uncharted 4	PS4



SPOR & MENAJERLİK



Football Manager 2016
PC
Oyuna eklenen Create-a-Club ve Fantasy Draft modları ve onlarca ufak yenilik, seriyi her sene alan takipçilerini yine memnun edecektir.



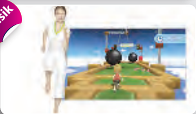
NBA 2K16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
17 yıldır sekmeden çıkan NBA 2K serisi, 2016'da da türünün en iyisi. Hikaye modunda ünlü yönetmen Spike Lee'nin olması ise işin tuzu biberi.



FIFA 16
PC, PS4, XBONE, PS3, 360
Her sene olduğu gibi, bu sene de FIFA kendi oyuncularını peşinden sürükleyecek bir kalitede ve kadın takımları gibi yeniliklerle karşımıza çıktı.



Rocket League
PC, PS4
En az bir kez "arabayla futbol oynasak ya!" diye dalga geçmişizdir, aha bu dalga geçtiğimiz konseptin gayet ciddi yapılmış hali! PS4'te ilk ay bedava iken PC'de ücretli, ayıp ama.



Klasik

Wii Fit Plus
Wii
Sadece parmaklarınızı hareket ettirdiğiniz spor oyunlarındansa, tüm vücudunuzu hareket ettirdiğiniz ve gerçekten fayda gördüğünüz bir oyuna ne dersiniz?

MACERA & BULMACA

Tales from Borderlands Season 1
PC, PS4, Xbox One
Bize soracak olursanız, Telltale Games'in en başarılı serisi diyebileceğimiz TFBL, ilk sezonunu tamamladı. Umarız ikinci bir sezon olur!

The Park
PS4
The Secret World adlı DVO'nun dünyasında geçen, 1,5 saatte tamamlayabileceğiniz kısalıkta ama vurucu bir "yürüme simulatörü"... Ayrıca korkunçlu!

Life is Strange
PC, PS3, PS4, 360, Xbox One
Telltale Games'in oyunlarını andıran episodik yapısı ve zamanı geri alıp seçimlerinizi değiştirebilme yeteneğiyle farklı bir oyun Life is Strange.

else Heart.Break()
PC
Amiga'daki izometrik macera oyunlarını o kadar özlemişim ki garip isimli bu oyuna hemen yapıştım. İsmine kanmayın, hemen oynayın!'

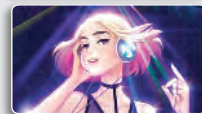
Until Dawn
PS4
Bu sene "oynayacağınız" en güzel "korku filmi" Until Dawn. Basit seçimlerinizin ne kadar farklı sonuçlara sebep olacağını tahmin edemezsiniz.

BİR GARİP OYUN



Yeni

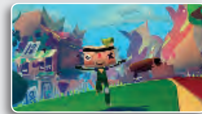
Pony Island
PC
Dikkat: Bu oyunda minik, sevimli bir midilliyi yönetiyorsunuz. Ama bu oyun "midillilerle" ilgili değil. Sevimli de değil. Minik de değil...



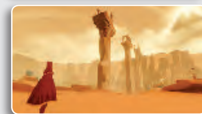
Superbeat Xonic
PSVITA
Güzel bir ritm müzik oyunu olan Superbeat Xonic, VITA'nın ömrünü tamamladığı şu günlerde sahiplerinin yüzünü güldürüyor.



Morphine
PC
Mount and Blade'den sonra, Tekmili Birden'e girmeyi başaran ikinci Türk yapımı oyun Morphine. Tuhaf, korkutucu ve garip olarak tanımlayabiliriz kendisini.



Tearaway Unfolded
PS4
"PS Vita'ya çıktığında yuvasını bulmuştu Tearaway. PS4'e çıkmasına gerek var mıydı ki?" derken, PS4'ün de en iyi oyunlarından birisi olarak geldi Tearaway. Kaçırmayın!



Journey
PS3, PS4
PS3'te de yılın oyunu olacak kadar iyiydi, ama PS4'te gerçekten muhteşem olmuş. Daha önce oynamadıysanız, kafadan bu ay aldığınız ilk oyun olsun.



PRIDE & PREJUDICE And The Zombies

ZOMBİLERLE AŞK BAŞKADIR

Bundan yıllar önce kitapçıda gördüğümde ilgimi çeken bir kitaptı *PPZ* (fragmanlardaki resmi kısaltma böyle). Öte yandan bu tuhaf konseptin çalışıp çalışmayacağını veya nasıl çalışacağını da merak etmiyor değildim. **Jane Austen** eserlerini seven biri olarak neredeyse alıyordum da kitabı. Fakat o an almadım ve sonra da unuttum gitti kendisini, ta ki film uyarlamasının geldiğini duyana kadar.

Adından da anlaşılacağı gibi *Pride and Prejudice and Zombies* (bi kere yazarım bunu daha da yazmam uzun uzadıya :D) Jane Austen'in klasikleşmiş ve romantik edebiyatın köşe taşlarından biri konumundaki romanının zombili versiyonu. Alternatif bir zaman çizgisi izleyen film, kız babalarının tek dertlerinin onları evermek olmadığı, içinde bulundukları zombi istilası gerçeğine de ailelerini hazırladıkları bir atmosfer sunuyor. Dönem ise ortalığın korselerden, büyük eteklerden ve kadın avcısı centilmenlerden geçilmediği 19. yy İngiltere'si. Romanın başkarakteri Elizabeth burada yine kendi ayakları üstünde duran sağlam bir karakter görünümünde, fakat bu sağlamlığı uçanın kaçanın kurtulamadığı bir ateşli silahlar ve ninja(!) eğitimiyle de desteklemiş. Kardeşleri de aynı yoldan geçmiş olacaklar ki, fragmanlarda gördüğümüz toplu hazırlık ve zombi katliamı sahneleri vuku buluyor. Tabii tüm bu katliamın ortasında yine entrikalar, yanlış anlaşılmalar ve aşk meşk davaları da eksik olmuyor.

Yine fragmanlardan gördüğüm kadarıyla filmin romandan geldiğini düşündüğüm bir kendini ciddiye almaz hali mevcut. Bu yarı komikli, yarı kanlı atmosfer filmin epey faydasına olacak, zira açıktan zorlama bir mash-up konsepte aşırı ciddi yaklaşsanız eğreti durabilirdi.

Film esasında 2010 yılında duyurulmuştu ama sürekli değişen yönetmenler ve oyuncu kadrosu (bir ara Natalie Portman'ın adı geçiyormuş misal) yüzünden çekimler ancak 2014 sonunda başlayabildi ve 2015 ortalarında fazla bir sıkıntı yaşanmadan bitirildi. Austen'in kitabının kalbi olan Elizabeth ve Mr. Darcy arasındaki çalkantılı ilişki burada bir adım ileriye götürülerek karşılıklı düello etme, ortaklaşa zombi kesme aksiyonları ile desteklenmiş. Benim filmle ilgili tek sıkıntım (yine) fragmanlarda çok fazla şeyin gösterilmiş olması. Hadi diyelim orijinal romanın başını sonunu biliyoruz fakat bari aksiyonları bu kadar çok vermeseydiniz birader demedim değil. Yine, zombiler üzerine bol kanlı ve vahşetli



ROMAN ÜÇLEMESİ

Yine bu satırlarda bahsettiğim gibi bu Pride + Prejudice + Zombies'in devam filmleri olasılığı hayli yüksek, zira kitaplar bir üçleme şeklinde yazılmış. İlk kitaptaki olayların devamında yaşananları konu alan PPZ: Dreadfully Ever After, Elizabeth ve Mr. Darcy'nin ilk kitaptan sonra yaşadığı serüvenleri anlatıyor ve daha kanlı olduğu söyleniyor. Üçlemenin son ayağı olan Dawn of the Dreadfuls ise ilk kitaptan önceki dönemi, zombi istilasının nasıl başladığını ve Elizabeth'in nasıl bir eğitimden geçip de filmde göreceğimiz cevval kadına dönüştüğünü anlatıyor. Her iki kitabın yazarı da Steve Hockensmith isminde bir abimiz. Adını hiç duymadıysanız sorun değil, zira yazdığı hiçbir eser dilimize çevrilmiş değil. Dolayısıyla hikâyenin öncesini ve sonrasını merak ediyorsanız İngilizceniz devreye girecek. Tabii, onların da filmi yapılana kadar...



olan romandan uyarlanan filmin PG13 yaş sınırlaması ile çıkıyor olması da düşündürücü. Bu, filmde açıktan kan göremeyeceğimiz veya çok az (ve siyah) göreceğimiz anlamına geliyor. Bence burada biraz daha cesur davranılıp taş gibi yetişkin yaş sınırlamasıyla kanlı canlı bir uyarlama yoluna da gidilebilirdi, olası bir "yönetmenin kurgusu" versiyonunda bu tarz hamleleri bekliyorum açıkçası. Gerçi fragmanda gördüğümüz, zombinin gözünden ölüm gibi yaratıcı sahnelerle filmin bu "taze kan" eksiği bir nebze giderilebilmiş görünüyor.

Kısacası manzara şudur ki; *PPZ* eğlencelik, kafa yormayan bir seyirlik olma yolunda hızla ilerliyor. Eğer yönetmen **Steers** olayı aşırı ciddiye almayıp kitabın kural tanımaz yapısını hakkıyla aktarabilirse cidden eğlenceli bir türler karması yapımla karşı karşıya olacağız demektir. Beklentileri çok yükseltmeden izlemekse muhtemelen bu filmi izlerken kendinize yapacağınız en büyük iyilik olacaktır. **-Eren E.**

Yönetmen: Burr Steers **Oyuncular:** Lily James, Lena Headey, Sam Riley, Matt Smith **Vizyon Tarihi:** 19 Şubat 2016

ABRAHAM LINCOLN: VAMPIRE HUNTER

Hatırlarsanız bundan birkaç yıl önce Amerika'nın efsanevi başkanlarından Abraham Lincoln'ün vampirlerin ümüğünü sıktığı, ortalığın kan gölüne döndüğü, izledikten sonra da hakkında hiçbir şey hatırlamadığımız bir film gelmişti. İşte o filmin uyarlandığı romanın yazarı olan Seth Grahame-Smith PPZ'nin de yazarı. Kendisi editörünün bulduğu mash-up (alakasız türlerin veya eserlerin karması) fikirlere ısmarlama romanlar yazmasıyla nam salmış bir arkadaşımız. Öte yandan filminin aksine Abraham Lincoln: Vampire Hunter (abi çok uzun yalnız bu adamın kitap isimleri) kitabı 2010'da yayınlandığında gayet iyi eleştirilerle karşılanmış ve bu konseptin tuttuğunu kanıtlamıştı. Film ise özellikle gereksiz görsel efekt şovuna dönmüş yapısı ve ton sorunlarıyla anılmış, gişede aradığını bulamamıştı. Kim bilir, belki de PPZ'nin kızlar takımı Lincoln abilerinden daha fazla iş yapar ve devam filmlerine kapı açılır...



"NETFLIX TÜRKiYE'DE" DiYORLAR!

2016 yılının en büyük olayı olarak lanse edilen Netflix'in Türkiye'ye gelmesi kuşkusuz çoğumuzu heyecanlandırdı. Sinema filmleri vizyondan kalktığı anda ulaşma (ulaşacağımızı zannetmek diyelim) ve birçok yeni televizyon şovu ile kolayca tanışma fikri kafamıza hemen yattı. Ta ki deneme sürümünü indirip ya da internet sitesine girip hoş geldin Netflix diyene kadar. Adını neredeyse her projede duyduğumuz, "Netflix'in işiyse izlenir abi" dediğimiz bu güzel portala Türkiye'den ulaşmak artık daha kolay. Ama "Netflix Türkiye" diye bir şey maalesef şu an için söz konusu değil. Kendinden oldukça çok söz ettiren son yılların en büyük .com'u hakkında sizleri minik bilgilendirelim, Türkiye'de nasıl bir yenilik yaratmayı deneyecekler görelim.

Nedir Bu Netflix. İyi Midir, Hoş Mudur?

Kaliteli görüntü ve ses ile film dünyasını ortalama bir yıl geriden takip edebildiğimiz, popüler televizyon şovlarının dışında hiç bilmediğimiz şahane programları keşfedebileceğimiz bir portal Netflix. İsterseniz biraz daha derine inelim. Netflix, internet üzerinden çevrimiçi hizmet veren bir medya sağlayıcısı. Bir yerde pek alışkın olduğumuz Spotify'ın filmlisi, dizilisi de diyebiliriz kendisine. Tabii en başta böyle değildi. 1997 yılında Kaliforniya'da bir garajda… (pardon kendimi tutamadım şaka yapayım dedim) kurulan, internet siteleri üzerinden posta yolu ile DVD kiralayan bir kuruluştu. Zaman içerisinde kiraladığı bazı filmlerin telif haklarını alarak kendi veri tabanları üzerinde deve yakın bir arşiv oluşturmaya başlayan Netflix, 2011 yılında dünya çapında ün ve hatırı sayılır (20 milyon kadar) bir üye sayısına erişti. Ve gelen tüm taleplerin hakkını vererek karşılayan şirket, yine gelen talepler üzerine film ve televizyon şovlarını kullanıcılarına açmasıyla şu anki dünya devi konumuna gelmiş oldu. Son yılların en başarılı internet sitelerinden biri olarak gösterilen Netflix, telif haklarına sahip olduğu projeleri yayınlamakla kalmayıp kendi prodüksiyonu olan dizi ve filmleri de kullanıcılarına sunmaya başlayınca rakiplerini açık ara ekarte etmiş oldu.

Netflix Gerçekten Türkiye'de Mi?

2015'in sonlarında Netflix'in birçok yerli dizinin yayın ve çekim haklarını aldığı gibi söylentiler vardı. Türkiye'de bulunan dizi seyircisinin ve potansiyelin farkında olduğu söyleniyordu. Ama üzülerek ve yüksek sesle söyleyeceğim, HAYIR. Şu an için "Netflix Türkiye'de" yerine "Netflix'e Türkiye'den de üye olunabilir" denmesi daha doğru. Anladığım kadarıyla bizim basınımız dışında kimse zaten bu şekilde lanse etmiyor bu durumu. Netflix tarafındaki plan tüm dünyaya açılmak. 2016 itibarı ile de 130 ülkeye açılmış durumda. Bizde bu dünyanın bir yerinde bulunduğumuz ve bu 130 ülkeden biri olduğumuz için bu işlemden faydalanıyoruz.

Üyelik Opsiyonları

Netflix üç farklı üyelik şansı sunuyor bizlere. Bunlar 7,99 Euro'luk Basic, 9,99 Euro'luk Standard ve 11,99 Euro'luk Premium paketleri. Basic paket'te HD veya Ultra HD kalitesinde içerik sunulmazken, hesaba sadece tek bir kullanıcı tek bir cihaz üzerinden bağlanabiliyor. En çok kullanılan ve tavsiye edilen paket olan Standart ise HD kalitesinde içerikler sunuyor ve iki farklı cihaz üzerinden farklı yayınlar izlenebiliyor. En üst düzey paket olan Premium'da ise sahip olunan hesaba dört kullanıcı eklenebiliyor, Ultra HD (eğer yayın Ultra HD seçeneği sunuyorsa) kalitesinde yayınlar ve özel çocuk modu gibi ekstra özellikler aktif oluyor. Ortaklaşa Netflix'e girmek isteyenlerin dikkatine.

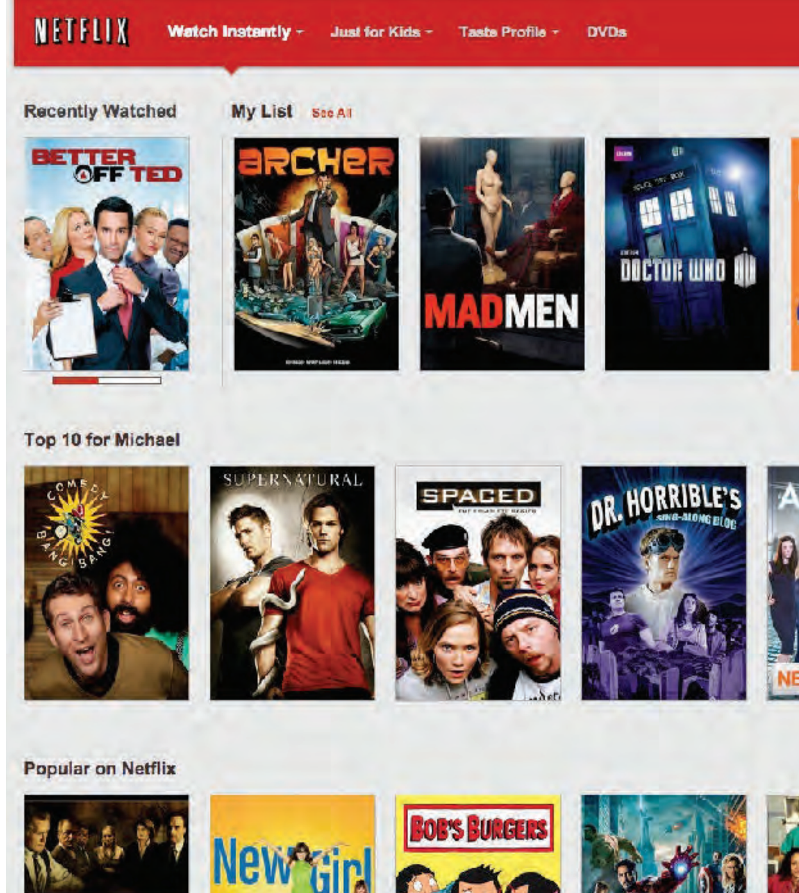
Aslında durum sadece bu, sistemin internet sitesi dâhil herhangi bir Türkçeleştirme bulunmamakta. Ödeme sistemleri tamamen Avrupa tarifesi, yani Euro bazında. Bunlar zamanla ve yapılan yatırımla düzelecek şeyler, asıl şu an en için en büyük sorun teşkil eden kısımlar Türkçe altyazı ve yayın hakları Türk kanallarında olan dizilerin kütüphanede yer almaması.

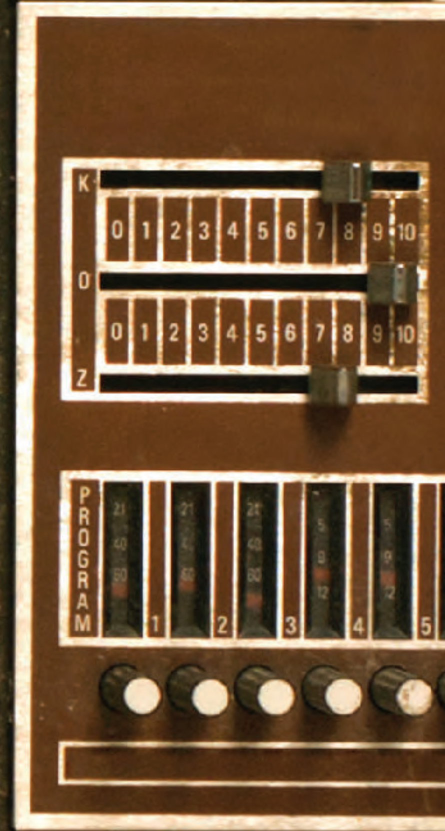
Filmler ve televizyon şovlarının hiçbirinde Türkçe altyazı yok. Hakkını yemeyeyim şimdi 60 yapımı Bülbülü Öldürmek ve birkaç filmde daha Türkçe altyazı var ama Türkçe karakterler bozuk. O yüzden bunları da yok sayıyorum. Bu filmlerin altyazı sahibi olmasının nedeni ise filmin yapımcı firmasında hali hazırda Türkçe altyazıların bulunması sanıyorum. Bu da Türkiye 'deki lisans anlaşmaları ile alakalı bir durum. Dream Works Studios'la dev bir animasyon anlaşması olan Netflix'in pazara girmek istiyorsa dublaj çalışmalarına da önem vermesi gerektiğini düşünüyorum. İkinci ve en büyük sorun, hali hazırda yayın hakları kanallar tarafından alınmış olan House of Cards, Orange is the New Black gibi Netflix dizilerinin Türkiye'de yayına açık olmaması.

Sonuç olarak İngilizceniz yeteri kadar iyi ise ya da izlediğiniz içerikleri zaten Türkçe izlemiyorsanız DNS vs. gibi işlerle uğraşmadan Netflix'e üye olabilirsiniz. Yeterli İngilizceye sahip değilseniz Netflix pek fazla şey sunmuyor. Tabii bu hiç sunmayacak anlamına gelmiyor elbet Türkiye'ye özel içerikler, altyazılar, seslendirmeler de olacak ama ne zaman bilemiyoruz. **-Emre K.**

Kota Sorunları

Netflix'in pek sallamadığı, belki de haberi bile olmadığı bir durum var ortada: Bizim ezeli düşmanımız olan Adil Kota Kullanımı. HD film izlemek isterseniz ayarlardan High seçip kotanızdan saatte 3 GB'a elveda diyebilirsiniz. Bir filme ortalama iki saat dersek eğer tek filmde 6 GB'yi eziyoruz yani. Yok ben Ultra HD'den düşük izlemem diyorsanız o zaman güle güle 14 GB. Bağlantı kalitenize göre Auto seçeneği ile izlemek mümkün ama pek sağlıklı bir sonuç çıkacağını garanti edemem. 720 ve 1080p yayınlar için Netflix'in 5 megabit bağlantı şartı var. Ultra HD yayınlar için ise 25 megabit istiyor. Bu tabloda çıkan sonuçla kaba taslak bir gereksinim listesi çıkaralım. Standart pakete üye olup en az 5 megabit bağlantı ile film başına harcayabileceğimiz 5 Gb kota lazım.







VoldeMort

Sadece güç vardır, bir de onu elde edemeyecek kadar zayıf olanlar...

Kusursuz kötülük, günümüzde çok nadir rastladığımız, gittikçe daha da derine gömülen bir şey. Bugün el üstünde tuttuğumuz kötülerin pek çoğu, aslında kalbimizi, yaptıklarını maruz gösterecek sebepler bulundurarak çalıyor. Artık tatlı-sert kötülerin azınlık olmaktan çıktığı, mükemmel canilerin unutulmaya başladığı şu devirde, ana hatlarında barındırdığı bir gram aldatıcı klişeliği de haleflerine devretmiş bir tiranı anmak için burada toplandık. İhtiyar bir asa yapımcısının deyimiyle "büyük işler başarmış" birini hatırlamak amacımız. Hakiki kötülere duyduğumuz nefreti yâd etmek belki de.

Sevgiden yoksun çocukluğunda haline ağlamayı bir kere bile düşünmemiş bir adam o. Şefkat yoksunu yüreği başkaları üzerinde kurduğu davetkâr üstünlükle kanatlanan, onlara muhtaç olmayı ise kesinlikle kaldıramayan bir iradenin sahibi kendisi. O pek nefret ettiği babasının sıradan adıyla beraber fırlatıp attığı sözde insanlığını hiç aramayan biri; **Lord Voldemort**.



BÜYÜKLÜK HASETE YOL AÇAR...

Her *Harry Potter* kitabında düğüm düğüm açılan kişiliğiyle büyü ilminin sınırlarını daha önce hiç zorlanmadığı kadar zorlamış olan Tom Marvol(d)o Riddle, aslında güce ve sınırsız bilgiye duyduğu açlıkta Faust'tan çok da farklı değildir. Yine de, gerçek sonuçlarını düşünmeyi reddederek de olsa "ruhunu teslim etmeyi" kabul eden Faust'un aksine, Voldemort için en korkunç kader fiziksel ve bilişsel varlığının dünya üzerinden silinmesidir. Ölüme dair korkusu, onu varoluşunun ilk anlarından beri hissedişinden gelir. Gücü, doğrudan ölümsüzlükle ilişkilendirir; bilgiden yoksunken "Annem büyücü olamaz, yoksa ölmezdi" der. Bu düşünce içerisinde bütün duygusal varlığını, başkalarıyla paylaşmadan, kendinde odaklayarak yaşadığında, sınırsız kılmak için çok uğraştığı yaşamını değersiz kıldığını fark etmez. Sınırlarından kaçışında yoluna çıkan her şeyi bir engel olarak gören deha, kendini ahlâkla frenlemediği, insaniyetle çevrelemediği müddetçe, gerçek eksikliğinin farkına varamayacaktır. Nitekim ölümün kralı olduğu varoluşta, ondan delicesine korkan ve pençesinden kaçmak için çırpındıkça çırpınan **Voldemort** da, aslında o kralın soytarısından başka bir şey olamaz.

HASET KİNE YOL AÇAR...

O, varoluşçu düşünce nezdinde kusurlu bir varlıktır. Evet, çok büyük işler başarmıştır ancak amacı yaşamda yaptığı seçimlerle hatırlanmak değil, onu terk etmeyişi ile korkulmaktır. Lakin bu uğurda bile olsa kendini bir şeylere bağımlı kılmak fikrinden nefret eder. Kendine olan güveni, normal cadı ve büyücülerde görülenin çok ötesinde olan potansiyeliyle kol kola, mirasının farkında olmadığı günlerde bile insanlık ile terbiye edilmemiş ruhundan fışkırmayı başarmıştır; güçlerini bir asaya ihtiyaç duymadan, ufak yaşta kontrol edebilmeye başlaması bunun en büyük göstergesidir. Bir büyücünün en sadık dostu olan asa da onun için bir araçtan başka bir şey değildir. Belki de en büyük ihanetini, daha güçlü bir taneyi eline geçirebileceğini öğrendiği ilk anda yıllarca ona sadakatle hizmet etmiş olan porsuk asasına etmiştir. Çünkü **Lord Voldemort**'un, kendini daha güçlü yapmaya giden yolda, sadakat gibi kavramlarla kaybedecek vakti yoktur.

KİN İSE YALANLARI DOĞURUR.

Farklı ve özel olmaya yönelik sonsuz arzusu, insanlarla arasına, onların üzerine yükselerek mesafe koyma eğiliminin en büyük sebebidir. Küçük yaştan itibaren, sık kullanılan bir isim olduğu için nefret ettiği "Tom" adını, ilk fırsatta tam isminin bir anagramı olan Lord Voldemort ile değiştirir. Onu diğer insanlara bağlayan her şeyden tiksinir, her başarısızlığını kendi hatalarına bağlar.

Başkalarını kandırmakta ve manipüle etmekte doğuştan becerikli olan Voldemort, son anına kadar bunu kendine de yapmaktan çekinmez. Öteye olan korkusu, kendini dünyevi varlıklarına zincirlemesini ve ölümden kurtulduğuna inandırmasını sağlar. Son anında bile ölümlülüğünü kabullenmeyerek, seri içerisinde gerçekten de diğer karakterlerden ayrı bir yere yerleşir; bir bakıma eşsizliğe ulaşır ama yine bunun bir kıymeti kalmadığını fark etmez. Hagrid'in de dediği gibi, ölecek kadar insanlık kalmamıştır içinde. Bütün caniliğini de ölümden daha beter bir kader tahayyül edememesinden alır. Dünyevi yaşama bu kadar takıntılı olduğu için de ruhu öteki tarafa asla gerçek anlamda geçemeyecek, bize de rahat rahat nefret edebileceğimiz birinin anısını bırakacaktır. **-Onur**

Vold-y Memnu

Voldemort'un sevme yetisinden yoksun olması, aslında gerçek bir aşktan doğmuş olmamasından, ona maruz kalmamasından kaynaklanır. Annesi, babasını etkilemek için aşk iksiri kullanmıştır. Gerçek aşk, büyüyle bile olsa imal edilemez, sadece taklit edilebilir. Nitekim aşk iksirleri de, onları içenlerde karşı tarafa dair güçlü, vurdumduymaz bir saplantı yaratmaktadır. Bu yüzden baba Tom Riddle, Voldemort'un annesine asla gerçek bir sevgi kırıntısı hissetmemiştir. Annenin de karşı tarafı büyüyle esiri edecek kadar bencil duygular eşliğinde hareket etmesi, onun duygularının da pek samimi olmayabileceğine işaret etmektedir. Sonuçta doğan çocuk da, saplantı yapmaya inanılmaz derece yatkın olmuştur. Bu durum teorik açıdan sadece sembolik bir detay olsa da, pratikte üzerine bir de yetimhanede büyümesi eklenince, Lord Voldemort tarihteki en habis kara büyücü olup çıkmıştır.

Ya benimsin, ya kara toprağın!



Hem kitabın ve hem filmin, daha başlamadan merak edilen tatlı sürprizi, Karanlık Sanatlara Karşı Savunma öğretmeninin kim olacağıdır. Çünkü gelen hiçbir öğretmen, bu pozisyonda bir yıldan fazla kalmaz. Bunun sebebi filmlerde atlansa da, kitaplarda açıklanır; bu taşın altından da Voldemort çıkar... Selefi Armando Dippet emekliye ayrıldıktan sonra okula yeni müdür olmuş Dumbledore, pozisyon için iş başvurusunda bulunan Lord Voldemort'u reddeder. Her ne kadar iş başvurusu okula gelmek için bir bahaneden ibaret olsa da Voldemort'un egosu kendisi gibi bir büyücünün reddedilmesini kaldıramaz. K.S.K.S. öğretmenliği üzerine bir uğursuzluk büyüsü yerleştirir, bu yüzden kimse bu işte tutunamıyordur. Büyüyü kaldırmayı, Albus Dumbledore bile başaramaz, olan gariban Remus Lupin'e olur.



TEKRAR TEKRAR SEYREDİYORUZ!

Herkesin bir sıkkınlık anında sarıldığı, "dur arkadaş ben şunu bir kez daha seyredeyim" dediği bir filmi vardır. Biz de geçen toplantıda bu konuyu gündeme getirdik. "Yahu biz ne seyrediyoruz?" dedik, "tekrar tekrar sıkılmadan ne var izlediğimiz?" diye de ekledik. Gelen 100 popüler cevap arasından "en" popülerleri eledik, bu sayede geriye kalanlar özellerimiz oldu. Çok iyi oldu, çok da güzel oldu!

HELLBOY (2004)

Evet, film öyle çok efsane bir şey de değil hani. Gayet kaliteli, tamam ama benim izlediğim kadar izlenecek sıklığı hak edecek bir film değil normalde. Neden sürekli geri dönüyorum bilmiyorum ama Del Toro'nun estetiğinde, Mark Mignola'nın sanat anlayışına inanılmaz yakışan bir şeyler var. **-Erim**



99 FRANCS (2007)

Fransız reklam yazarı Octave'ın hikâyesini anlatan bu yapım hem sektördeki saçmalıkları göstermesi hem de hızlı ve eğlenceli anlatımıyla tekrar izlenebilirliğini koruyan, birkaç efsane sahnesiyle de kendini hafızalara yerleştiren bir yapımdı. **-Enis**



THE FALL (2006)

Hintli yönetmen Tarsem'in gerçek mekan takıntısı sebebiyle çekmek için 5 yıl uğraştığı benim de bu çabaya karşılık her yıl birden fazla kez izlediğim, sahneleriyle büyüleyen, masalsı anlatımıyla duygulandıran yapım The Fall; ayrıca gördüğüm en inandırıcı çocuk oyuncu performansını da içinde barındırmasıyla da unutulmazlarım arasındadır. **-Enis**



HOT FUZZ (2007)

Abartmıyorum filmi en az 20 kere izledim. Uyurken ses yapsın diye açtım, izledim. İzlemeyen birine bahsederken açtım, ben de izledim. Gülmek istedim, izledim. Moralim bozuktu, toparlamak için yine izledim. Edgar Wright ve Simon Pegg sevgimden mi, efsane kadrosundan mı bilmiyorum ama Hot Fuzz'ın hayatımda çok acayip bir yeri var. **-Emre K.**

OSCAR (1991)



Silvester Stallone'nin az bilinen filmlerinden biri olan Oscar tam bir durum ve yanlış anlaşılmalar komedisidir. Dürüst yaşamaya karar veren İtalyan bir mafya babasının evini aynı gün içerisinde rakip mafyalar, polisler, dolandırıcılar ve eski sevgilisi basar. Sonrası bol kahkaha! **-İhsan**

HOUSE OF FLYING DAGGERS (2004)

Çinli yönetmen Zhang Yimou'nun bu hüzünlü ve şiirsel filmi üç köşeli bir aşk öyküsünü merkeze alarak hükümete karşı duran bir direnişin öyküsünü anlatır. Ama tabii ki asıl olay muhteşem dövüş ve dans sahneleriyle bezeli ana üçlünün macerasıdır. Bende izlediğim çeşitli zamanlar ve kişiler yönünden derin izler bırakan filmi hem eskiyi yâd etmek, hem de tekrar tekrar bu büyülü yolculuğa ortak olmak için senede en az bir kez izlerim. Anısı çok zira. **-Eren E.**





THE MAN FROM EARTH (2007)

Bir grup akademisyenin şömine başında oturup Kro Magnon döneminden beri yaşayan birinin olabilirliğini tartışması ne kadar etkileyici olabilir? Emin olun, böyle sohbetlere aç insanlar için fevkaladedir. John Oldman ve arkadaşlarının 14.000 yıllık bir insanı konuşması, sakin oyunculuklar, filmin yanında ilk kez izleyen insanın tepkilerini ölçme zevki. İzlememiş birileri gelse de, oturup bir dikiş daha atsak... **-Sarp**

BILL&TED BOGUS JOURNEY (1994)



Önemli tarihi şahısları günümüze getirip şaklabana çeviren, ölüp önce cehenneme sonra da cennete giden, hatta Azrail'i bile kendilerine benzeten, metal müzikle kafayı bozmuş, salaklıkta ve beceriksizlikte çığır açan bu iki ahbabın zaman ve mekândaki maceraları her nedense hep izletir kendini insana. **-İhsan**



GONE GIRL (2014)

Evet, bazı sahneleri çok sıkıcı ve evet Ben Affleck'in o alık hallerini izlemenin zevki biraz acıyla karışık bir zevk. Üstelik Gone Girl'ün o ilk izleyişte bıraktığı 180'le viraja girme hissi de sonradan kayboluyor. Fakaaat… Rosamund Pike'ın oyunculuğu her seferinde büyülüyor. Bir de, bir insanın ne kadar psikopat olabileceğine dair fikirlerinizi her izlemede yeni bir detayla güncelleyebiliyorsunuz. **-Serpil**

SHAUN OF THE DEAD (2004)

Bir zombi istilası olsa Shaun'dan farklı davranmamız mümkün mü? Şahsen ben bol aksiyonlu toplara giremem. Büyük bir olasılıkla hemen ölürüm zaten. Ölmeden önce biraz sıkılırım duruma, biraz da eğlenmeye çalışırım. Sevdiğim insanları sevdiğim bir yere toplamak için çaba harcarım belki. Galiba Shaun of the Dead benim "Zombie Apocalypse Guide"ım. **-Emre K.**





INFINTY

"NE DEMEK OĞLAN OKULU KIRDI?" –THANOS

Jonathan Hickman'ın *Avengers* efsanesinin önemli adımlarından biri geçtiğimiz haftalarda, kitap fuarı vesilesiyle dilimize teşrif etti. Biz de sayfalarımıza memnuniyetle buyur etmek istedik. *Infinity*, Marvel'ın son yıllarda yaptığı en köklü değişikliklerin bazılarına beşiklik ediyor; sinematik evrende gördüğümüz *Inhuman* devrimini çizgi romanlarda gerçekleştiren event olmasının ve bu bağlamda şu sıralar mutantlara bile etki etmeye başlamasının yanı sıra *Secret Wars*'a giden yolda önemli yol oynayacak tarafların da en temel halleriyle şekillenmesine vesile olan hikâye. Bu açıdan çok yönlü ve olay örgüsü bir **Jonathan Hickman** klasiği olarak okuyucuyu yoracak kadar karmaşık. Zaten kesinlikle *Avengers* ve *New Avengers* serilerinden ayrı okunmasını tavsiye etmiyorum. Diğer pek çok event hikâyesinin aksine tek başına okunarak keyif alınabilecek bir cilt değil çünkü. Okunma zorluğuna rağmen önemli tarafları bitmek bilmiyor ama ölçek olarak birkaç galaksiyi birden kapsayan olaylar zincirinde, çoklu evrenin en eski ırkı olan Kurucular (Builders) ile tanıştırıyor bizi. Bununla da kalmıyor, spot ışıklarını Thanos'a ve ardından oğlu Thane'e çeviriyor. Black Panther ile Namor arasındaki sürtüşmeyi alevlendiriyor. Bütün bunları zaman zaman okuyucusunu yorsa da asla falso vermeyen bir kurguyla yapıyor. Çizimleri **Jerome Opena**, **Jim Cheung** ve **Dustin Weaver** olmak üzere kendi alanında çok becerikli üç çizer tarafından paylaşılmış ve Marvel'ın son yıllarda apar topar çıkardığı diğer bazı eventlerin aksine aceleye getirilmemiş. Çizerlerin farklı tarzlarından dolayı görsel anlatımda bir bütünlük göremesek de, kaliteden ödün verilmemiş. "Olsa daha güzel olurdu" dediğimiz birkaç eksiklik dışında harika ve mutlaka okunması gereken bir hikâye *Infinity*. -**Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *Secret Wars'u saymazsak, Marvel'ın son yıllarda çıkardığı en iyi event belki de.* ★★★★☆

ŞEHZADE YANGINI

TOPHANE'NİN ZOMBİLERİ

Bu tür yazıları yazarken çok mutlu oluyorum arkadaşlar. Zira içimizden birinin emeği sonucunda çıkmış iyi bir işi övme şansımız her zaman olmuyor. Şehzade Yangını, Selçuk Ören'in kendi yazıp çizdiği gayet ilginç bir çizgi roman. İlk ciltte iki kabadayının mücadelesi üzerinden açılan öykü sonlara doğru bir zombi salgını öyküsüne yelken açıyor, ikinci ciltte ise tanıtılan yeni karakterlerle birlikte heyecan dozu iyice yükseliyor. Öncelikle işin çizim kısmında Ören'in 1700'ler Osmanlı Devletini yansıtışındaki detaycılığı takdire şayan. Ahşap binalı sokaklar, geniş plan İstanbul manzaraları ve sinematik açılara sahip kadrajlar dönemin atmosferini sayfalardan resmen solumanızı sağlıyor. Buna gayet yerinde kullanılan zamanın mahalle ağzını ve konuşma alışkanlıklarını da eklediğinizde serinin ne kadar ciddi bir araştırmadan sonra ortaya çıktığını anlayabiliyoruz. İlk iki ciltte karakterlerini ve dünyasını bize tanıtan serinin 3. cildi de yolda ve özellikle zombilerin nasıl ortaya çıktığına dair güzel bir entrikanın kurulacağını düşünmekteyim. Eh, tanıtması bizden, okuması sizden arkadaşlar, Şehzade Yangını kaliteli bir yerli yapım olarak her türlü ilgiyi hak ediyor. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Hayli otantik havası ve okurken sizi alıp götüren çizimleriyle Şehzade Yangını, gayet başarılı bir seri. Öykünün gidebileceği yerler şimdiden ağzımı sulandırıyor.* ★★★★☆







MAJOR TOM TO GIRL WITH A MOUSY HAIR

DAVID BOWIE

THE RISE AND FALL OF BLACKSTAR

TUĞBEK ÖLEK

Koca bir şaka Bowie'nin ölümü. Senaryoyu yaz, seti hazırla, fişi çek ve bay baaayyy… Eminim dayanacak gücü olsa sekiz gün daha beklerdi. Terry ile aynı gün ölmek daha komik olabilirdi. "Daha" derken, daha karanlık, Bowie'nin saf bir yanı yoktu sonuçta.

16 Ocak 1985'de, kar öylesine coşkundu ki çalışanlar ortalarda yoktu, tımarhanenin kapıları tutamadı Terry'yi. İstasyona gitti, başını raylara koydu ve yaklaşan treni dinledi sessizce. Bewlay kardeşlerin ilki böyle öldü. Koca bir şaka, istasyondan istasyona…

Kimse değildi Terry aslında, David'in çocukluğundan kalma bir mitten başka. Üvey abisini alıp kendi korkularını gömdüğü gölgesi yapmıştı. Öylesine kaçmıştı ki o gölgeden aslında, en güzel şarkılarından Bewlay Brothers'ı tam 30 sene, bir kere olsun canlı söylememişti.

Rolling Stone'un efsane yazarı Lester Bangs bir söyleşisinde Lou Reed'e yakınır, "Dün gece Bowie'yi dinledim, belli ki bütün melodilerini senden çalmış" diye. "Herkes melodi çalar. Sen bile kendininkileri çalarsın. David çok iyi şarkılar yazdı" diye savunur Lou niyeyse. Lester coşar ve Bowie'nin iyi bir şarkısını söylemesini ister. "The Bewlay Brothers'ı dinledin mi hiç sen b.k kafa!" diye girişir Lou Reed. Şimdi öbür tarafta takılıyor olsalar gerek.

David Robert Jones, 1967'de ilk albümünü çıkardığında yirmi yaşında, tüysüz ve şekilsiz, garip bir çocuktu. Kendi adını taşıyan albüm pek parlak da değildi ve kimse bu çelimsiz veledin rock tarihinin en uzun soluklu ikonu olacağını tahmin edemezdi. Albümden önce adını Tom Jones'a çevirmişti. Ama Tom Jones ufukta belirip ortalığı yıkıp geçince karar değiştirdi, David Bowie oldu. Sonra ikinci albüm ve onunla birlikte Space Oddity geldi, Bowie'nin ilk ve daima en meşhur hit şarkısı. Uzay sarhoşluğunu anlattığı bu şiiri, Bowie'ye neredeyse elli yıl sürecek bir rock yıldızı sarhoşluğunun kapısını açtı. Zaman zaman içinde boğulduğu, zaman zaman kargaşasından mucizeler ürettiği bir sarhoşluk.

Aslında 60'ların sonu ve 70'ler o kadar çok rock yıldızı doğurdu ki, Bowie'nin içlerinden sıyrılıp ilk sıralara oynayacağı da yoktu. Hendrix, Lennon, Jagger… peh yani, kim takar Bowie'yi. Ama eski çamlar tek tek ya ölür ya da bardak olurken, o kılıktan kılığa girdi, kendini hep yeniden keşfetti… Çokça da saçmaladı ama hiçbir zaman sıkıcı değildi, pörsümüş bir Jagger gibi. Daha çocukken arkadaşından yediği bir yumruk yüzünden bir göz bebeği diğerinden büyüktü hep.

O kadar farklı müzik ve kişilik bıraktı ki geride, bir insan tutup Bowie'yi neresinden sevebilir kestirmek zor. Ben Hunky Dory ve Ziggy'nin Bowie'sini severim, ama en sıkı hayranları genelde Berlin yıllarını, Low ve Heroes'un Bowie'sini el üstünde tutar. Ziggy Stardust rolüne büründüğü yıllar ile Berlin yıllarının aynı adam olduğuna inanmak zordur.

Bowie'nin en ilginç dönemlerinden biri 90'ların electronica Bowie'sidir. Geç kalmış bir orta yaş krizi midir bilinmez, ellisine basınca Bowie çağı yakalamaya karar verir, hızını alamaz geçiverir. Bana sorarsanız bugüne kadarki en iyi electronica albümü Earthling'i yapmakla yetinmez, sıkı da bir web sitesi açar kendine. Benim internetle yeni haşır neşir olduğum yıllar, en sevdiğim web sitesinin o olduğunu hâlâ hatırlıyorum. Ömrümde gördüğüm bir sanat eserine benzeyen ilk siteydi. Ama hız alamamak demiştim ya, site de yetmez, kendi internet servis sağlayıcısı Bowie.net'i bile kurar.



İNTERNETTEN SINGLE YAYINLAYAN İLK SANATÇIDIR BOWIE.



Sonra bu electronica yıllarının çılgınlığında, genç bir yapımcının ilk video oyununa destek vermeye karar verir.

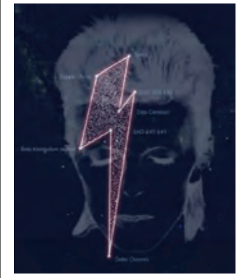


Ziggy'den Blackstar'a kadar her döneminde makyajı, saçı ve masalsı tarzıyla yıldız oldu. Orijinalliğiyle yol açtı. Müziğini, sanatını ve her dönemini bir sinema perdesinde kendi yazdığı bir senaryoyu oynar gibi oynadı. Ve her zaman yönetti…



BOWIE'NİN YILDIZLARI

İlk yıllarından beri Bowie'nin uzaya ve yıldızlara karşı takıntılı bir merakı vardı. Space Oddity'den The Man Who Fell to Earth'e, Hallo Spaceboy'dan Blackstar'a kadar ömrü boyunca eserlerinde tekrar eden tek temaydı uzay ve yıldızlar. Ölümünün ardından Belçikalı gökbilimciler Bowie'ye en güzel hediyeyi verdi. Öldüğü gece gözlemlenen bir yıldız takımına onun adını verdiler. Üstelik bu takımyıldız Bowie'nin ikon olmuş Aladdin Sane (A-ladd-insane) kapağında yüzünü süsleyen yıldırım formundaydı. Artık sonsuza dek çok sevdiği uzayda, yıldızların arasında olacak. Artık astronominin de bir parçası.







RETROSPEKTİF

BOWIE'NİN KIYAFETLERİ

Özellikle 70'lerde Bowie çılgın giyimiyle göze çarpardı. Yarattığı tüm karakterlerin kendine has çarpıcı saç ve kıyafetleri vardı. Görünüşünü daima karakterler arasında geçiş için önemli bir silah olarak kullanırdı. Bugüne dek moda dünyasını onun kadar etkileyen bir yıldız da çıkmadı, manyak adam seni.



BOWIE'NİN FİLMLERİ



SOLDAN SAĞA SIRASIYLA: THE MAN WHO FELL TO EARTH (1976), MERRY CHRISTMAS, MR. LAWRENCE (1983), LABYRINTH (1986), TWIN PEAKS: FIRE WALK WITH ME (1992), BASQUIAT (1996), THE PRESTIGE (2006)

★ BOWIE ★ STARDUST ★ LAZARUS ★ CHINA GIRL ★ BLACKSTAR ★ BOWIE ★

Oyunun tasarımından hikâyesine kadar parmağı vardır, tüm müziklerini yapar, iki karakterini oynar ve bir oyun içindeki ilk sanal konseri verir. Omikron oyun tarihinin en büyük eserlerinden biridir ve o genç oyun yapımcısı bize yıllar sonra Heavy Rain'i verecek olan David Cage'dir. Oyun tarihinde bile kocaman bir damgası vardır şerefsizin.

Aslına bakarsanız benim Bowie'yi ilk tanıyışım da müzikle değildir. Çocukken Labyrinth filmini izleyip başroldeki bu garip adama hayran kaldığımı hatırlıyorum. Ben daha bebeydim, siz de muhtemelen doğmamıştınız, adam 30 sene önce Goblin King diye karakter oynamıştı. Star War'tan bile önce, 1976'da David Bowie bilimkurgu filmi çekiyordu. En sevdiğim filmlerden Basquiat'da canlandırdığı Andy Warhol'u hâlâ unutamıyorum. Christopher Nolan'ın Prestige'inde Nicola Tesla'ydı. Twin Peaks'de oynamıştı. Çok az şarkıcı, sinema tarihinde bu kadar iz bırakmıştır.

Bowie'nin müzik, oyunlar ve sinemada parladı diye orada duracağını kim düşünebilir? Resim, heykel ve fotoğrafla da uğraşmıştı, fena da değildi. Zamanında eserlerini sergilemek için Bowieart diye bir site yaptı ama sonra siteyi genç sanatçılara açtı, onlar da eserlerini sergiliyordu, daha Deviant falan yoktu. Sanat dergilerine yazardı. Dergicilik bile yaptı anlayacağınız.

Dünya, insanlık ve tarih çok sanatçı gördü, çok büyüklerini gördü, salonlar ve müzeler bestelerle, başyapıtlarını gördü. Ama Bowie gibisini hiç görmedi…



TAM ELLİ SENE BEDENDEN BEDENE, KARAKTERDEN KARAKTERE, DALDAN DALA ATLADI BOWIE.



Elli parlak insanın yaratamayacağı eserlerle doldurdu hayatımızı. Ve onun dehasının yanında Leonardo'ya, Wolfgang'a, William'a ancak bok yemek düşer. David Bowie, dünya tarihinin gördüğü en büyük sanatçıydı.

Belki de bu yüzden ölmüş olması daha da büyük bir şaka. Sessizce son başyapıtını, kendi mezar taşını yarattı, şiirlerini, bestelerini, videolarını dizdi. Geçmişiyle yüzleşti, son sözünü söyledi. Albümü çıktıktan sonra belli ki iki gün bekledi eleştirileri ve son vedaları için ve fişi çekti. İşte böyle öldü Bewlay kardeşlerin ikincisi. Eğer kansere yakalanmasa bir elli yıl daha yaratırdı… kendini her seferinde yeniden keşfederek. Ama Bowie'nin kanserden öldüğünü düşünmek de saflık.



Kariyerinde ilk yazdığı şarkıları sesini beğenemediği için başkalarına vermek istedi ama kimse söylemedi. 1990'lı yıllardaysa müzik tarihinin en iyi seslerinden biri olduğu çoktan kanıtlanmıştı.

BOWIE'NİN ELROND'U

Çok yabancı birinin değil, Dominic Monaghan'ın (Meriadoc Brandybuck) rivayetine göre Bowie zamanında Peter Jackson'ın Yüzüklerin Efendisi filminde oynamak için ön provalara katılmış. Dominic'e göre Gandalf'ı oynamak istiyormuş. Ama Peter Jackson'ın Bowie'nin Elrond rolünü istediğini yumurtladığı da rivayetler arasında. Hani Hugo Weaving'den de üç gömlek iyi oynardı Elrond'u. Ama Gandalf? Hiç sanmıyorum.

BOWIE'NİN GAZETESİ

Benim için tartışmaya kapalı şekilde dünyanın en iyi gazetesi olan Guardian, ölümünün ardından özel bir David Bowie sayısı çıkardı. Çok az kişiye kısmet olacak büyük bir onur.





BOWIE'NİN TAHVİLLERİ

1997'de Bowie'nin pek çok albümünün hakları eski menajerinde kalmıştı. Bowie eserlerini alabilmek için bir bankerle anlaşma yaptı ve eserlerinin geleceğe yönelik gelirlerini 10 senelik senete çevirip tahvil olarak sattı. Elde ettiği parayla tüm şarkılarını geri satın aldı. Öldüğünde tüm şarkılarının haklarına sahip olan ilk büyük yıldızdı. Terminolojiye Bowie Tahvili olarak geçen bu yöntemi halen meşhur şarkıcıların çoğu kullanır. Böylece öldükten sonra kazanacakları paraları hayattayken yerler. Finans dünyasında da izi vardır hayvanın.





SICARIO

CEHENNEMİN KAPILARI MEKSİKA'DA AÇILIYOR

Yönetmen: Denis Villeneuve **Oyuncular:** Emily Blunt, Josh Brolin, Benicio Del Toro **IMDb Notu:** 7,7

Amerikan filmlerinin meşhur konusudur Meksika'daki uyuşturucu trafiğine karşı verilen mücadele. Nice kahraman (olarak yansıtılan) kanun adamı, paralı asker veya olaya ucundan bulaşıp yakasını kurtaramayan sıradan insanın mezarı olmuştur bu her daim güneşle yıkanan topraklar. Bu ay da durumlar benzer... Uzun süredir yolunu gözlediğim *Sicario*'yu nihayet izleyebildim ve yukarıda saydığım filmlerin arasından nasıl olup da sıyrıldığını anlatmaya çalışacağım.

Sicario türler arası bir film; yani içinde biraz politika, biraz karakter dramı ve orta dozajda aksiyon var. Peki, film bir çorbaya dönüyor mu bundan dolayı? Ne münasebet! Yönetmen **Villeneuve**'ün kontrolü her daim çok güçlü ve önceki filmlerindeki (*Enemy, Prisoners*) güçlü atmosfer takıntısını sürdürürken çok sağlam bir şekilde hikâyesini de anlatmayı beceriyor. Bu tip filmlerdeki dolu dolu diyalog sahnelerinden olabildiğince kaçınmış yönetmen. Bunun sebebi filmin her an her şey olabileceğine dair hissettirdiği gerilimi yok etmemek, seyirciyi atmosferden koparmamak biraz da. Özellikle emektar görüntü yönetmeni **Roger Deakins**'in Meksika'yı alabildiğine geniş sunan kadrajları ve renk seçimleri filme epik ve hüzünlü bir hava vermiş. Zaten karakterlerin sessizlikleri de bu manzaraları doyasıya izleyip tüyler ürperten müzikleri daha iyi duyabilmemiz için bir noktada.

Sicario sıradan bir operasyon filmi gibi gözükse de derin katmanlara sahip. Evet, bir operasyon izliyoruz ama onun altındaki cinsiyet ve ırk ayrımcılığı, şiddetin meşrulaştırılması ve kötüye karşı daha büyük bir kötülük koymak gibi ahlaki çatışmalara ve düzen dediğimiz şeyin nasıl bir illüzyon olduğuna dair dokunuşları sıklıkla hissediyoruz. Hatta Meksikalı uyuşturucu baronunun sarf ettiği "biz bu işleri kimden öğrendik sanıyorsunuz?" repliği ile yönetmen devletin gayrimeşru şiddetin esas yaratıcısı olduğunu da yüzümüze vuruyor açıktan.

Fakat bu bahsini ettiğim konular ve fazlası, filmin temposuna kapılmış izleyicinin kolaylıkla es geçebileceği noktalar. Zira *Sicario*, dertlerini gözünüzün içine sokmuyor hiçbir anında. Kaldı ki, bu derinliği olmasaydı bile ciddi ve gerilimi yüksek, karizmatik performanslarla örülü bir aksiyon filmi olarak da gayet temiz bir iş çıkarırdı. Kaosun kaçınılmazlığına ve sistem erozyonuna dair enfes bir seyirlik. **-Eren E.**

SARI FİLTRELİ MEKSİKA'NIN İLLEGAL HALLERİ



TRAFFIC (2000)
Steven Soderbergh bu ince işlenmiş suç dramasında yapboz gibi bir kurguyla gerilimi sürekli yukarıda tutarken, karakterlerin ne için mücadele ettiklerini sorguladıkları bunalımlı bir atmosfer yaratıyordu.



THE COUNSELOR (2013)
Kadrosu bir yıldızlar geçidini andıran film, beklentilerin çok dışında felsefi yönü epey ağır basan karmaşık bir komplo hikâyesi anlatıyordu.



ONCE UPON A TIME IN MEXICO (2003)
Efsane Desperado'nun devamı olan bu film, işin geyik tarafına hitap eden, öleni kalanı pek umursamadan keyifle izleyebileceğiniz bir tarza sahip.

EDİTÖRÜN NOTU: *Aynı anda hem epik bir hissiyata hem de boğucu bir atmosfere sahip olabilen nadir filmlerden Sicario. Sözünü sakınmayan, acımasız bir silahşor.* ★★★★☆



THE INTERN

Yönetmen: Nancy Meyers **Oyuncular:** Robert de Niro, Anne Hathaway, Rene Russo **IMDb Notu:** 7,2

Hani romantik komedi olacağından korktuğunuz ama sonrasında güzel bir deneyime dönüşen New York temalı filmler vardır ya... Yok mu böyle bir şey? Tamam arkadaşlar, yanlış alarm. Böyle bir tür yokmuş. :(O zaman *The Intern* kendine münhasır bir film diyelim. Yeni bir startup, yaşı geçkin stajyer programı başlatınca emeklilikten sıkılan **Robert de Niro** kendisini **Anne Hathaway** için çalışırken bulur. İki yetenekli oyuncunun etrafında vıcık vıcık romantizmden uzak, anlamsız cinsel çekimlerin bulunmadığı, izlemesi keyifli bir yüksek sınıf komedi filmi çıkar ortaya. Çok hafif dramı da olan, kendi içinde dengeli ve sakin bu filmi soğuk bir kış günü için öneriyorum size. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Aksiyonu, bel altı komedisi, ucuz numaraları olmayan fazlaca sakin ama güzel bir Amerikan hikâyesi.* ★★★★☆



THE WALK

Başı sonu belli bir hikâyenin filmini yapmak ve izleyiciyi iki saat boyunca sıkmamak epey maharet ister. *The Walk*, herkesin İkiz Kuleler arasındaki bu yürüyüşün başarıyla sonuçlandığını bildiğini en başından kabul edip, anlatım gücünü masalsı bir düzleme oturtmayı seçiyor ve bence çok da iyi yapıyor. **Gordon-Levitt** bir Fransız olarak inandırıcı ve gayet sempatik, onun yardakçıları ise bize yeterli düzeyde oyalanacak malzeme sağlıyor. Ufaktan soygun filmlerine de selam çakan yapım son yarım saate kadar sıkmamayı başarıyor. Tabii, iş kuleler arasında yürümeye gelince yönetmen **Zemeckis** tüm teknik gücünü ortaya koyup gerçekten gerilimli ve inandırıcı bir sekans yaratmış. Hani bilgisayar ekranında izlerken bile ufaktan vertigo hissi yaşamadım değil, daha büyük ekranlardaki hissiyatın çok daha tatmin edici olacağını düşünüyorum. Ayrıca hiper-realistik görsel efektlerle yaratılmış New York görsellerinin filmin atmosferine büyük katkı sağlayıp, şehri nefes alan bir karaktere dönüştürdüğünün de altını çizmek gerek. "Hayallerinizin peşinden gidin, iyi oluyormuş" diyen, masalsı ve iyi hissettiren bir film *The Walk*. Fakat yükseklik korkusu olanların izlemeden önce iki kez düşünmesinde fayda var. **-Eren E.**

EDİTÖRÜN NOTU: *Esas heyecanı finalinde saklı olsa da, oraya gelen kadar sıkmayan, keyifli bir seyirlik. Olabildiğince büyük bir ekranda izlenmesi tavsiye olunur.* ★★★☆☆

Yönetmen: Robert Zemeckis **Oyuncular:** Joseph Gordon-Levitt, Charlotte Le Bon, Ben Kingsley **IMDb Notu:** 7,5

Yönetmen: Aleksander Bach **Oyuncular:** Angelababy, Dan Bakkedahl, Rupert Friend **IMDb Notu:** 5,8

HITMAN: AGENT 47

Yani, şimdi, sevgili okur, ne anlatayım ki... Yalansa yalan de. Sen şurada kaç yıllık efsane bir oyun serisiydin, ne hallere düştün, değil mi? Eski film yeterince kötü değil miydi? O kırmızı-siyah hologramlı hacker ekranları gerekiyor muydu cidden? O ağır çekimli, *Matrix*'den araklama, saçma sapan, hikâyeye uymayan efektler, o abartı aksiyon... Ne gerek var böyle şeylere? SORUYORUM, NE GEREK VAR! Bir daha biri kalkıp *Hitman* filmi çekmeye kalkarsa, başına **47** musallat olsun. Of, sinirim bozuldu yine. Hem de ben o filmi bedavaya izlemiştim. Vermediğim paraya acıyorum resmen. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Gerek yok böyle şeylere."* ★☆☆☆☆

UZAKTAN İZLE!





DAVID BOWIE - BLACKSTAR

"YUKARI BAKIN, CENNETTEYİM..."

Bundan yaklaşık iki ay önce albümle aynı adı taşıyan *Blackstar*'ın on dakikalık akıl durduran klibini izlediğimde Bowie için içimden demiştim ki; "üff bu yaşta bile yenilik peşinde koşmuş, müthiş!" Şaşırmış ve bu yepyeni sound'un nasıl bir albüme gebe olacağını beklemeye koyulmuştum.

Sonra albüm geldi, dinleyip beğendik. Aradan iki gün geçti ve David Bowie'nin yıldızlara olan son yolculuğunun ardından hem Blackstar'ın, hem de albümün diğer klip parçası *Lazarus'un* şifreli gibi görünen yapısı bir anda önümüzde gayet berrak bir şekilde açılarak anlam kazandı. Blackstar aslında onun kendine yaktığı ağıttı ve kendi gidişini bize son bir veda mektubuna dönüştürmeyi seçmişti Bowie. Şöyle bir düşününce bu dünyada sınırlı bir vaktiniz kaldığını biliyor olmanın ağırlığını taşımak, üstüne üstlük bunu sanatsal üretime aktarabilmek büyük bir cesaret ve azim ister. Peki, müzikal olarak Bowie'nin diskografisinde nerede duruyor Blackstar?

Diyebilirim ki; onun "Berlin Üçlemesi" olarak tabir edilen albümlerinin daha deneysel ve türler arası halinden esintiler burada oldukça yoğun. Bu türlerden en baskını ise tartışmasız şekilde caz olmuş. Ama bu bir caz albümü de değil, pop ya da rock da denemez. Öyle kendine has, kişilikli ve zamanının ötesinde. Tıpkı Bowie'nin kendisi gibi. Sanatçının 13 yaşından beri çaldığı saksafonun parçalardaki kullanımı türün sınırlarını zorlar nitelikte. **Donny McCaslin**'in nefesinden çıkan notalar kimi zaman huzur verirken, bazen de agresif yapısıyla elinizden tutup koşmaya davet ediyor. Özellikle *Lazarus*, *'Tis a Pity She Was a Whore* ve *Dollar Days* sırf bu saksafon kullanımıyla farklılaşan, türler arası boşlukta kendi yerlerini bulan parçalar. Blackstar'ın sürdüğü 42 dakika boyunca Bowie kontrolü elden hiç bırakmıyor olsa da bunun bir vokal değil de müzisyen albümü olduğunu çok net hissediyor insan. Özellikle şu mesajı veriyor Bowie genç müzisyenlere: Deneyin! Sürekli "gelişerek değişin" ve kendinizi yenileyin her anlamda. Müzik hayatı boyunca sayısız personaya bürünen ikonik sanatçının her şeyin sonunda bile yenilik arayışında olması ise ona olan hayranlığımı perçinledi diyebilirim.

Dinlerken yer yer ağlamaklı oldu gözlerim. Ama Bowie'nin özellikle Lazarus'un videosundaki heyecanını ve yaklaşan sona açtığı kollarını hatırladım sonra. Gözyaşları yerini hafif bir gülümsemeye bıraktı o anda, çünkü biliyorsunuz ki ölüm kaçınılmaz olsa da onu nasıl karşılayacağımız bize kalmış ve her şeye rağmen onun gözlerine cesaretle bakabileceğimizi hatırlatıyor Bowie. Ona yakışan şekilde klas bir "hoşça kalın" diyor bize, ait olduğu yıldızlara dönerken.

Sanatçı, aslında Blackstar'ın videosunda Major Tom'un kainattaki süzülüşünden belli olan bu vedayı bizim de üzüntüyle karışık bir sevinçle karşılamamızı istemiş olabilir Lazarus'taki dolaba girişi gibi. Albümü doğum gününde çıkarıp bir Pazar günü sessizce göçerken, *Girl Loves Me*'de kehanet ettiği şekilde akabinde gelen Pazartesi'nin nereye gittiğini bilemeden... **-Eren. E**

EDİTÖRÜN NOTU: *Özel bir albüm Blackstar, yeni bir başlangıç ve kaçınılmaz sonun hikâyesi. Benzersiz bir yıldızın veda ışıltısı.* ★★★★★

MOTORHEAD

Ofiste Çalanlar

1. **Disturbed** – Sound of Silence
2. **Motorhead** – Ace of Spades
3. **Ciara** – Paint it, Black (Single)
4. **Mythos** – April
5. **Ritual Spirit** – Massive Attack

Soundtrack



METAL GEAR SOLID V: EXTENDED SOUNDTRACK



Önceki soundtrack'te istediği oyun içi müzikleri bulamamış bazılarımız, tüm demo müzikleri ve oyun içi gizlenme/aksiyon temalarını içeren bu albümle, *MGSV*'in müzik dosyasını kapatabiliyoruz. **Harry Gregson Williams** bence bu defa birkaç ana tema dışında daha zayıf ve kişiliksiz bir müzik ortaya çıkarmış. Özellikle oyun içi müziklerdeki gerilemeyi net olarak duymak isterseniz, önce *MGS2*'nin gizlenme ve aksiyon müziklerine bakın, sonra da bu oyunun parçalarına. Birkaç epik özel an için bestelenmiş yüksek notalar dışında albüm genel olarak sıkıcı kalıyor. Yine de, belediye otobüsünden inerken, Venom Snake'in operasyon bölgesine helikopterden inme müziğini dinlemek paha biçilemez. **-Erim**

EDİTÖRÜN NOTU: *Önceki MGS soundtrack'lerindeki kaliteyi mumla arıyor, fakat yine de kendinizi açıp dinlerken bulacaksınız.* ★★★☆☆

GAZETTE

DOGMA

Müzikal hayatı boyunca farklı türleri kendine has potasında eriten Gazette'den nicedir şöyle kulak delen bir albüm gelmiyordu. Üst üste çıkardıkları Stacked Rubbish ve Dim gibi albümlerden sonra nedense bir durulmuşlardı. Fakat nihayet öze dönüşü bu albümle yapmışlar, çok da keyifli olmuş. Dogma kapak tasarımından şarkı sözlerine ve sert riff'lerine kadar epey karanlık bir albüm. Özellikle Ruki'nin temiz ve brutal karışık vokallerinin bu sefer hayli dengeli dağıldığını düşünüyorum albüme. *Rage*, *Dogma*, *Grudge* gibi şarkılar bunun en güzel örneği.
2005'ten beri dinlediğim grubun külliyatında eskiye dönüş kadar, daha enerjik yeni bir yolu da temsil ediyor Dogma. Taş gibi bir Gazette albümü var yani karşımızda. **-Eren E.**



EDİTÖRÜN NOTU: *Tüyleri diken diken eden bir albüm. Dim zamanlarından beri böyle sağlam görmemiştim kendilerini, özlemişim.* ★★★★☆



MEGADETH - DYSTOPIA

Bu yazıya başlamadan önce last.fm istatistiklerime bir göz attım da, on senedir en çok skropladığım grup olmasına ek olarak dinleme sayılarını ortalamaya vurunca her güne en az bir Megadeth şarkısı düşmüş. Çok sağlam bir hayranım, ama körü körüne her şeyi beğenen bir fanboy değilim. Şarkılarını binlerce kez dinlediğim bu grubun süper kötü *Super Collider* albümünü yalnızca üç kez dinleyip bir kenara atmam da bunun kanıtı. Ama **Dave Mustaine**'e olan inancımı da hiç kaybetmedim ve Dystopia'yı da deli gibi bir heyecanla bekledim. Ve Dystopia geldi, hem de ne geliş. **Mustaine** bu albüm için önce orijinal kadroyu bir araya getirmeye çalışmıştı ama rotayı yeni isimlere, Angra'dan **Kiko Loureiro** ve Lamb of God'dan **Chris Adler**'a çevirdi. Albümü dinledikten sonra iyi ki de böyle yapmış diyorum. **Adler**'ın Megadeth geleceği henüz belirsiz olsa da **Kiko** bence Mustaine'in verdiği en muhteşem kararlardan biri olmuş.

Albüm geneline yayılmış riff ve melodileri dinleyince Mustaine'in yaratıcılığının son zamanların en üst seviyesine çıktığı görülüyor. Ve dikkatimi çeken bir nokta da attığı paslarla Kiko'nun da ön plana çıkmasına izin vermiş olması; zaten kendisini Twitter'da takip ediyorsanız Kiko'yu ne kadar sevdiğini rahatça görebiliyorsunuz. Çoğu şarkıda müthiş solo kısımlara imza atmışlar, paslaşmaları kulaklarımıza bayram yaşatıyor valla.

Death from Within bahsettiğim bu paslaşmaların en iyi örneklerinden biri mesela. Sonra "aaa akustik mi geliyor" diye düşündüren *Bullet to the Brain* var, ama bir anda nefis riff'ler ve melodilerle sertleşiyor şarkı. *Post American World* sade ama etkili giriş riff'iyle bile etkileyici olmayı başaran bir diğer şarkı, sonlarda yine çok güzel bir klasik solo kısım var. Ve *Poisonous Shadows*... İlk dinlememde vurulduğum, tekrar tekrar başa alıp dinlediğim, muhteşem bir şarkı. İleride eski klasiklerle yan yana anılabilecek bir şarkı olduğunu düşünüyorum. *Conquer or Die,* Dave ile Kiko'nun karşılıklı hünerlerini sergiledikleri üç dakikalık bir enstrümantal ve *Poisonous Shadows* ile bir sonraki şarkı olan *Lying in State* arasında müzikal olarak hoş bir köprü görevi görüyor. *Lying in State* albümün en hızlı şarkısı, sert ve hızlı riff'lerini beyne mermi gibi çakıyor. *The Emperor* albümün son şarkısı (bir Fear cover'ı olan *Foreign Policy*'yi saymıyorum) ve özellikle sözleri çok iyi olsa da damağımda yarım bir tat bıraktı nedense. Albüm bitmesin istedim; bunlar gibi daha çok şarkı olsun, Megadeth'e daha çok doyalım istedim. İşte Dystopia bu hissi uyandırdığı için çok iyi bir albüm ve gelecek albümlere de daha büyük bir umutla yaklaşmama neden oldu. Zaten hayran adamım, dahası mı var... Bir de şu kadroyla Dystopia turuna Türkiye'yi katarlarsa değmeyin keyfime. **-Eser**

EDİTÖRÜN NOTU: *"Dystopia" Megadeth'in eski günlerine doğru yol aldığını gösteren nefis bir albüm. Olmuş.* ★★★★☆

MİNİ SERİ

CHILDHOOD'S END

BAZI ŞEYLERE İNANMAK, KABULLENMEKTEN ZORDUR DERLER

SyFy kanalının bütçeyi nereden bulup nasıl bir atak yaptığını cidden bilmiyorum. Aynı dönemde iki güzel diziyle karşımıza çıktı kanal (diğeri *The Expanse*) ve bilimkurgu eksikliği çektiğim akşamlarıma renk kattı resmen. Geçen ay **Hazal**'ın kitap olarak paylaştığı, **Arthur C. Clarke**'ın eserinden uyarlanan bu üç bölümlük seri, paylaşılmayı hak ediyor.

Ama gelsin itiraf köşesi: Ben kitabı okumadım. Eğer izlediğiniz bir uyarlama, sizi "ah niye kitabını okumamışım ki" gibi bir hisse sürüklüyorsa bilin ki birçok şeyi doğru yapıyor demektir. Dünya'ya gelen ve insanların refah düzeyini yükseltmek için sert yaptırımlar uygulayan uzaylı bir ırk var bu sefer kadrajımızda. Dünya'dan sorumlu Karellen (**Charles Dance**) karekteri üzerinden tanımaya başladığımız bu ırk, kendi elçileri olması için Ricky (**Mike Vogel**) adında saf ve doğrucu bir çiftçiyi kullanmayı seçer. Karellen ve Ricky'nin sohbetleri, daha sonradan dünyanın "Overlords" adını



verdiği ırkla olan iletişimine zemin hazırlar. Tabii konu burada durmaz, dallanır budaklanır ve hiç beklemediğimiz yönlere sapar.

Clarke'ın romanına ne kadar sadık kaldığını bilmesem de Karellen karakterinin muazzam işlendiğini söyleyebilirim. Lannister ailesinin başı Tywin'in oynadığı bu karakter kendisini ilk kez gösterdiği o sahnede bile izlediğimiz birçok yapıttan daha fazla sorgu sebebi doğuruyor. Ama bunlar hep kitabın başarısı, sakın bu gerçeği hafife almayın.

Kitaptan bağımsız olarak Ricky karakterinin biraz soluk, tahminen oyuncu seçiminden kaynaklanan bir hissizlikle işlendiğini söyleyebilirim. Yaşadığı ikilemler daha çok Georgina Haig ve Daisy Betts'in karakterleri üzerinden anlatılıyor gerçi, başrol gibi dursa da sorgulamayı yapan kişi olmuyor asla. Her biri 1,5 saatlik üç bölümle *Childhood's End* ağzınızda güzel bir tat bırakarak sonlanıyor ayrıca. Başladığı şekilde, Milo'nun hikâyeye bakışıyla ekranı karartıyor.

Uğraştığım Star Wars videoları sebebiyle okuduğum yayınlar biter bitmez okuma listesinin başına aldığım bir kitap oldu Çocukluğun Sonu. Diyorum ya, sizi uyarlamanın aslına dönmeye ikna eden eser, kaliteli eserdir. **-Sarp**

EDİTÖRÜN NOTU: *Baştan sonra başarılı, spoiler vermemek için birçok noktasına değinmediğim ama harcadığınız zamanı değerli kılacak bir yapım.* ★★★★☆

Yapımcı: Nick Hurran **Oyuncular:** Charles Dance, Mike Vogel, Daisy Betts, Osy Ikhile, Julian Mcmahon
IMDb Puanı: 7,1 **Yayınlandığı Kanal:** SyFy

SYFY DURMUYORDU!

Yakın gelecekte göreceğimiz diğer SyFy bilimkurgu uyarlamaları:



3001: THE FINAL ODYSSEY

Bir diğer Arthur C. Clarke klasiği. 2001: Bir Uzay Macerası olarak bildiğimiz serinin dördüncü kitabı. Bu seride Ridley Scott'un da parmağı olacak, bilginize. 2017'de gelecek gibi duruyor.



GATEWAY

Prederik Pohl'un Heechee serisine başlangıç olarak yazdığı bu 70'lerden gelme klasik bilimkurgu, Battlestar: Galactica'nın yapımcısı David Eick tarafından hazırlanacak. SyFy'ın tanımı, "harikulade bir ilk temas hikâyesi" olacağı yönünde. Zamanı ise belirsiz.



BRAVE NEW WORLD

Aldous Huxley'in aynı isimli romanından TV'ye gelecek olan seri, kimi noktalarda biraz uç kalsa da günümüz toplumlarına düzgün bir bakış sağlıyor. Ne yazık ki zaman yine belirsiz.



1. SEZON

MAKING A MURDERER

Etrafta dertsizce uçan börtü böceği, gökyüzündeki pembe bulutları, hayata filtre koyan gözlüklerinizi bir kenara bırakın. Karşınızda gerçek hayatın pisliklerini ortaya döken çarpıcı bir yapım duruyor. 10 bölümlük bir belgesel olan *Making a Murderer*, **Steven Avery** isimli bir adamın 1985 yılında hapse düşmesi ve 18 yıl aradan sonra masumiyetinin kanıtlanmasıyla serbest kalmasını anlatarak başlıyor. Sadece buraya kadar yaşananlar bile ekran başında çileden çıkmanıza yol açarken bu noktadan sonra **Avery**'nin ve etrafındakilerin hikâyesi daha da akıl almaz hale geliyor. Olayların, olayı yaşayan kişilerin konuşmalarıyla ve video/ses kayıtları aracılığıyla aktarıldığı belgesel, kronolojik bir sırayla yaşananları inceliyor. Bu anlatım tekniği sayesinde gelen merak unsuru da belgeselden bir an bile kopmamanızı sağlıyor. Adalet sistemindeki yozlaşmışlığı çekinmeden yüzünüze vuran *Making a Murderer*'ın ilk bölümü YouTube'da mevcut. Sadece bir saatinizi ayırıp izledikten sonra gerisi ister istemez gelecek. **-Furkan**

EDİTÖRÜN NOTU: *Şeytanın takım elbise giyerek de aramızda dolaşabileceğini gösteren bu belgesel her "insan"ın izlemesi gereken bir yapım.* ★★★★★

Yaratıcı: Laura Ricciardi, Moira Demos **Kişiler:** Steven Avery, Laura Nirider, Laura Ricciardi **IMDb Notu:** 9,1 **Yayınlandığı Kanal:** Netflix



ÖZEL BÖLÜM

SHERLOCK: THE ABOMINABLE BRIDE

Bekle babam bekle, sonunda tadımlık bir bölüm *Sherlock*'a kavuştuk ya, şükür! Tabii **Moffat** & **Gatiss** ikilisinden takdiri esirgememek gerek, boşuna bekletmemişler. Çünkü Sherlock'un doğduğu Viktorya Dönemi'ne dönüşü ve orijinaline yaptığı saygı duruşu ziyadesiyle yerini bulmuş. Moriarty'nin ölümü olsun, Watson'ın bıyığı ve Sherlock Holmes'un "kötü alışkanlıkları" ve şapkası olsun, *Sherlock Holmes* kitaplarındaki hiçbir bilindik detay atlanmamış. Bölümün tek başarısı kaynak materyaline gülümseten bir saygı göstermesi değil elbette. Daha da sürecek olan dördüncü sezon bekleyişimizin acısını hafifletmek için çok hoş bir biçimde günümüz hikâyesine bağlanmış çünkü. Süprizini kaçırmak istemiyorum tabii ki, izleyip görün. Tabii kaşıkla verdilerse kepçeyle aldıklarını söylemek gerek. Sonraki ve önceki sezona dair cevapladıkları sorular kadar yenilerini yaratmışlar. Bölümün söylemeden geçemeyeceğim bir diğer güzel yanı İngiliz edebiyatının en güçlü temalarından olan dönem kadınlarının ezilmişliğine de dokundurmayı ihmal etmemesi. Ciddi anlamda feminist bir serzeniş barındıran yılbaşı özel bölümü, bizi diziye hayran eden diğer parçalarından kesinlikle eksik kalmamış. **-Onur**



EDİTÖRÜN NOTU: *Sabreden derviş, muradına ermiş!* ★★★★★

Yapımcılar: Douglas Mackinnon **Oyuncular:** Benedict Cumberbatch, Martin Freeman, Una Stubbs **IMDb Puanı:** 8,4 **Yayınlandığı Kanal:** BBC One



HABERLER



STEPHEN KING, J.J. ABRAMS VE JAMES FRANCO...

Bu üç ismi bir mini seride bir araya getirmeyi başaran Hulu'ya tebriklerimizi iletiyoruz. Hulu'nun yeni mini dizisi 11/22/63, Stephen King'in hikâyesinden uyarlama. J.J. Abrams'ın yapımcılığını, James Franco'nun başrolü üstlendiği yapım bir hayli iddialı duruyor. Göz hapsine alın deriz.



NETFLIX & MARVEL İŞBİRLİĞİYLE PUNISHER DA GELİYOR

"Daredevil, Jessica Jones geldi. Luke Cage, Iron Fist ve Defenders gelecek" derken Punisher da kendi serisine kavuşuyor gibi duruyor. Henüz resmileşmese de Daredevil'in 2. sezonunda göreceğimiz Punisher karakteri için Netflix ve Marvel, başlı başına bir dizi düşünüyor.



HABERLER



PRISON BREAK VE 24 DİZİLERİ GERİ GELİYOR

Yeni dizilerle uğraşmak yerine eskileri canlandırmaya çalışan Fox, Prison Break ve 24 dizilerini geri getiriyor. Mini seri olarak gelecek bu yapımlardan Prison Break başrol oyuncularını da beraberinde getirirken, 24'de Kiefer Sutherland (yani Jack Bauer) yer almayacak.





DAVID SCHWIMMER VE JIM STURGESS'TEN YENİ BİR DRAMA

AMC yepyeni bir drama ile karşımıza çıkıyor. Danimarka yapımı Bankerot'un Amerikan uyarlaması olacak Feed the Beast isimli yapımda iki kardeşin restoran açma hikâyesine tanık olacağız. Kardeşlere hayat verecek oyuncular ise David Schwimmer ve Jim Sturgess olacak.



DOCTOR WHO 9. SEZON

DAHA SIK BURALARDA GÖRMELİYİZ SENİ GENÇ ADAM!

Bu ay bir şey fark ettik ki, nedense biz hiç buraya *Doctor Who* yazmamışız. Güzelim diziye aşina olmadığımızdan değil de, denk gelmemiş işte. Uzayda gezen bir deli oğlanı unutmuşuz (dış görünüş olarak pek oğlanlığı kalmadı gerçi ama Doktor'un ruhu her daim genç). Lakin birileri yeni ve eski, ödünç alınmış ve maviye boyanmış bir şey gösterdi gözlerimize.

Bu yazıda amacım küsen Whovianları diziye geri çağırmak (*spoiler istemiyorsanız, bu kocaman paragrafı ve ardından gelen yavrusunu atlayın*). Her ne kadar kurgu anlamında dehasını sık sık konuştursa da, **Steven Moffat**'ın yapımcı koltuğunda diziyi götürdüğü yerlerden pek mutlu olmayanlarımız var malum. Lakin sezon başlangıç ve bitişlerine girmeden, geçen sezona kıyasla dizinin daha kaliteli ara bölümleri olduğunu mutlulukla mırıldanabilirim size. **Moffat**'ın daha önce kurguladıklarının aksine, çok da bütünlüklü bir kurguya sahip değil bu sezon. Ara bölümler ana senaryo için taviz vermekten çok, kendi hikâyelerini anlatıyor ve bazıları kattıkları aromayla hâlâ yeni bir hissiyat sunabiliyor. Mesela *Under the Lake* ve *Before the Flood* bölümleri ensenizde hafif bir **Lovecraft** ürpertisi hissetmenizi sağlıyor. *The Girl Who Died* ve *The Woman Who Lived* bölümleri ise kendi içlerinde anlattıkları hikâye bakımından çok başarılı değiller ama sezon genel olarak çeşitli yerlerde parlamayı başarıyor. *GoT*'tan **Maisie Williams**'ın oynadığı karakteri çok tuttum ve gelişimini, seyirciye aktarılışını özellikle beğendim lakin final, hikâye sanki bu sezonda bitmiş izlenimi verdiği için üzdü. *Zygon Invasion* ve *Inversion* bölümleri, "Dünya'yı işgal eden uzaylılar" temasını zibilyonuncu kez işlediklerinden şahsımı pek açmasalar da, **Peter Capaldi**'nin sondaki canhıraş nutuğu ve "Ozgüd" sağ olsun kendilerine burun kıvıramıyorum. Bir tek *Sleep No More*'a pek bayılamadım ama zaten nedense **Mark Gatiss**'in yazdığı bölümler asla içimi açmamıştır.

Gelelim sezonun incisine, finalden önceki bölüm *Heaven Sent*'e. Hem yazım kalitesi, hem yarattığı gerilimli drama, hem de **Capaldi** sağ olsun dizinin 2005 dirilişinden beri izlediğimiz en iyi bölümlerden olduğuna ben kefilim. Belki kulağa abartı gelecek ama milyarlarca yıl ölüp tekrar doğarak, önündeki tek engel olan elmas(ımsı) duvarı yumruklaya yumruklaya esaretinden kurtulması MUHTEŞEM işlenmiş. Seyircinin doğru anda, durumun hüznünü tam potansiyelinde hissedecek şekilde ters köşeye getirilmesi **Capaldi**'nin Doktor rolüne artık tamamen oturması ile birleşince, HS geçen sezonun yarattığı hayal kırıklığını ciddi ölçüde sildi. Finalin de bu kadar başarılı olmasını dilerdim maalesef.

Son sözüme gelirsem; geçen sezondaki en büyük sıkıntılarımdan biri, kötü bir oyuncu olmadığı halde Capaldi'nin bir türlü gözümde role oturamamış olmasıydı. Hep yaşadığımız, "yeni doktora alışma süreci" gibi gelmemişti bana ama özellikle yılbaşı özel bölümünde River Song ile olan dinamiklerinden anladım ki öyleymiş. Sadece biraz uzun sürmüş, o kadar. Çünkü Capaldi gerçekten bir rahatlamış, sevilesi bir hal almış. Huysuz huysuz tek kaşını kaldırmalarından "Rivaaa" deyişine, hem River Song'un hikâyesini, hem de tereddütlerimi, kesin bir şekilde sona erdirdi. Ki tahmin edilebilir ama bu yüzden güzel olan ters köşesi de, biraz 2016 süresince yeni sezon gelmeyeceği, biraz da River Song'un hikâyesini bitirdiği için tatlı-sert bir son sunmuş bizlere. Bana da size "izleyin, cidden güzel" demek kalmış. **-Onur**

EDİTÖRÜN NOTU: *8. sezonu bağrınıza taş basarak da olsa izleyin ve bu sezona bir şans verin.* ★★★★☆

Yapımcı: Sydney Newman **Oyuncular:** Peter Capaldi, Jenna Coleman **IMDb Puanı:** 8,8
Yayınlandığı Kanal: BBC America



JOHN WYNDHAM

KRİZALİTLER

TANRI, DEĞİŞİMİN KENDİSİDİR

Post-apokaliptik türün nadide örneklerinden biri, yıllar sonra ülke sınırından yeniden giriş yaptı. Krizalitler, filmlere ve hatta şarkılara dahi konu olmuş kurgusuyla birlikte, yepyeni kapağı, yeni çevirisi ve Delidolu Kitap'ın harika emeğiyle tekrar aramızda! John Wyndham'ın "gerçekçi fantazi" diye adlandırdığı o kendine has doğasında, 1950'lerde geçen bir çiftlik hayatını izliyormuşuz gibi sayfalar arasında gezinirken, birden uzak bir gelecekte olduğumuzu anlıyoruz. Öyle bir gelecek ki bu, bağnazlık tüm dünyayı sarmış, bitkiler, hayvanlar ve insanlar en ufak farklılıkları için yok edilir olmuş. Dünya kim bilir kaçıncı bin yılında, ancak kafalar o tanıdık skolastik çağa kesin dönüş yapmış. Böylece adı hiç anılmayan nükleer bir savaşın ardından gelen mutasyonlardan arınmak için dini kullanan yobazlar ve üst-insan ırkının ilk temsilcisi olacak telepatlarla başbaşayız. Bir yanda geçmişten bugüne aktarılmış mutasyona karşı duyulan korku, diğer yanda ona yapılan zulüm. Her şeyin ortasındaysa, hiçbir mutasyon kalıbına sığmayan 8 telepat çocuk... "Yaradılışın bu son efendileri kim ki değişmeden kalmayı bekliyorlar?" diyor Wyndham. Bize de bunu kanıtlamak için bu muazzam eseri işaret ediyor. **-Hazal**

EDİTÖRÜN NOTU: *Kendini doğanın her konuda "en"i olarak gören insanoğluna tokat niteliğinde, omuzlarından tutup silken harika bir eser.* ★★★★★

CHI WEI-JAN

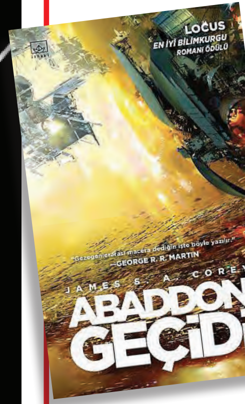
ÖZEL DEDEKTİF

UMUTSUZ VAKA BİR DEDEKTİF

Uzakdoğu'da, Tayvan'da geçen, değişik bir polisiye romandan bahsedeceğim bu ay. Yazar Wei-Jan, tıpkı romanın başkahramanı gibi, ellili yaşlarda bir öğretim görevlisi, tiyatro konusunda dersler veriyor. Özel dedektifimiz Wu ise, tiyatro bölümündeki görevinden ani bir kararla istifa ederek, Tayvan'ın biraz ücra bir mahallesine taşınarak dedektiflik macerasına atılan bir başkahraman. Polisiye romanlardan alıştığımız, elinde mikroskopla tüm sırları çözenlerden farkı ise, kendi kendini bol bol ve acımasızca eleştirmesi. Kahramanımızın sağ kolu, biraz geveze bir taksi şoförü. Polis teşkilatındaki arkadaşının adı ise Tombul. Keyifle okuduğum sayfalar bana bir yandan "Seri katil kim olabilir ki?" sorusunu sordururken diğer yandan, tam bir "kaybeden" gibi yaşayan, hayattan pek bir umudu, beklentisi kalmayan zoraki dedektif Wu'nun insanı gülümseten, felsefe içerikli iç konuşmalarının sonunun nereye varacağının merakını yaşattı. Klişe polisiye öykülerin, "seri katil ve peşindeki dedektif" kalıplarının dışına çıkabilen bu sevimli, özgün romanı bir(kaç) fincan yeşil çay eşliğinde okumanızı öneririm. **-Noyan**



EDİTÖRÜN NOTU: *Bize tuhaf gelen felsefi saplantılar, rol yapma yeteneğiyle birleşirse tehlikeli olabilir. Bu durumu anlatan romanı okumak ise keyifli.* ★★★★☆





BRANDON SANDERSON

SİSSOYLU 2: KUŞATMA

TAM DERİN BİR 'OH' ÇEKERKEN...

Brandon Sanderson'ı dünya çapında meşhur eden serisi Sissoylu'da sıra geldi 2. adıma! Metal bükücü diye tanımlayabileceğimiz allomanserlar'ın dünyasında, artık Siskan ve Sissoylular yepyeni bir düzene girmeye başlıyor. Ezilen skaalar ve soylular arasındaki dengeler ebediyete kadar değişti, ancak asıl zorluk şimdi başlıyor. Tüm bu dengesizliğin, geceleri basan tekinsiz sisin ve nicesinin sorumlusu, ölümsüz denilen Lord Hükümdar artık yok. Fakat ölürken yaptığı uyarı yabana atılmamalı. Çağların Kahramanı yüzyıllar önce başarısız olmuştu. Kehanet boşa çıkmıştı. Ama şimdi Miraç Kuyusu'na yeniden ihtiyaç var. Peki yeni dönemin seçilmişi kim? Sissoylu 2 ile birlikte tam diktatörü yıktık derken daha beter şeyler kapıda. Bir kez daha soluğunuzu tutun ve özünüzdeki metali hissedin! **-Hazal**

JAMES S. A. COREY

ABADDON GEÇİDİ (ENGİNLİK SERİSİ #3)

"MİLLETİN İRADESİNİ YERİNE GETİRİN!"

The Expanse dizisiyle hayatımıza bir de ekranlardan giriş yapan Enginlik Serisi'nde 3. kitap nihayet bizlerle! Önce Holden'ın mürettebatına konuk olmuş, sonra Miller ile Julie cinayetini araştırmıştık. Bu olayların ardından çıkan gerçekler de Alien tadında, tüm serinin tadını etkileyecek soslarla sunulmuştu. Ardından Miller'ın Holden üzerindeki gücüne şahit olduk. Holden değişiyordu. Holden, Miller'laşıyor ve mürettebat bundan hoşlanmıyordu. Şimdi geldik 3. kitaba. 2. kitabın o meraktan delirten bitişinden sonraki uzun bekleyiş geride kaldı! Rocinante yeniden yollara düşüyor, çünkü bu defa uzaylılar tarafından inşa edilmiş tuhaf bir geçit söz konusu. Abaddon'un yıkımın kendisiyle ilişkili bir mitolojik karakter olduğunu da düşünürsek, varın o geçitten gelecekleri siz düşünün! **-Hazal**



HAIKYUU!!

Bİ' TOKAT PATLATTIM, ANINDA YERE YAPIŞTI...

Geçen ay Enis'i burada ağırlamıştık ve kendisi One Punch Man'i anti-klişe olması üzerinden bolca övmüştü. Ama şimdi sıra klişe övmekte!

Spor animesi deyince aklınızda beliren şeyler var ya, ne bileyim işte yetenekli ama oyunu çok bilmeyen süper gaz başkarakter, bunun rakibi modundaki bir arkadaş, her biri yetenekli ama takım çalışmasını beceremeyen oyuncular, sahanın kenarında dikilip ne olup bittiğini anlamayan seyircilere oyunu anlatma misyonunu üstlenen tipler, poz kesmeler vs… İşte *Haikyuu!!* komple bunlarla dolu ve bu süper bir şey!

Adamımız **Hinata** voleybolu çok seviyor ve ortaokulda takıma yazılmış. Ancak diğerleri onun tutkusunu paylaşmadığından o açlığını hiç gidermemiş, hiç gerçek bir maça çıkmamış. Saatlerce duvara top vurup karşılama ve sıçrama antrenmanı yapmış ama işte bu yaptıkları da açlığını körüklemekten başka bir işe yaramamış. Birinin ona servis yapması için, smaç vurabilmek için yalvarır konuma gelmiş.

Bu nedenle eskinin güçlü yeninin sallanmayan lise takımlarından Karasuno'ya girdiği anda inanılmaz bir enerji patlaması sergiliyor. İnanılmaz hızlı, inanılmaz sıçrıyor... Ama o kadar eğitimsiz ve dağınık ki bırakın Karasuno gibi paramparça durumdaki bir takımı, herhangi bir takıma faydalı olması imkânsız. Tabii takımda onun bu yeteneğini en iyi şekilde kullanmasını sağlayacak deha bir oyun kurucu pasör olmasaydı.

Kageyama da serinin ikinci adamı. Dâhilik seviyesiyle olduğu kadar şimdiye kadarki bütün takım arkadaşlarını kendinden nefret ettirmesiyle de meşhur. Onun da egosunu törpüleyip iyi bir takım elemanı haline gelmesi süreci serinin en güzel yanlarından. Nihayetinde iyi oyun kurucu mükemmel paslar atan adam olmaktan öte takım arkadaşlarının potansiyelini sonuna kadar kullanan adam demek.

-miş ekini de eklemeliyim aslında çünkü voleybolla neredeyse hiç alakam olmadı. Voleybolla ilgili bildiğim neredeyse her şeyi *Haikyuu!!*'dan öğrenmiş bulunmaktayım. Siz de "alakam olmaz voleybolla" falan demeyiniz.

Haikyuu!! mesela bir *Hajime no Ippo* ya da *Ping Pong* gibi çok özel, çok farklı bir spor animesi değil. Ama arkadaş her bölüm mutlaka bir kahkaha attırıyor, her bölüm mutlaka öyle epik bir şey oluyor ki tüyleri diken diken ediyor. Ne bileyim imkânsız bir hareket yapıyorlar ya da karakterlerin göz bebeklerinin küçülüp boyunlarını yana kırıp sırıtarak yaptıkları yorumlar var, gözleri gölgeli arka plan aydınlık falan... Üff yani... Ha süper animasyon kalitesini de es geçmeyeyim arada tabii, böyle bir gaz düşük prodüksiyonla asla verilemezdi.

Seri şu an ikinci sezonunda. Bu yeni başlayacaklara iyi haber çünkü acayip sürükleyici olduğundan her hafta yeni bölümünü beklemesi bayağı zor. Tek oturuşta bütün seriyi izleme potansiyeliniz hayli yüksek. Hele o ilk sezonun son maçı neydi öyle..? İkinci sezondaki asıl turnuva da yeni başlıyor, çok bomba bölümler yolda. Şöyle enerji dolu bir şey izlemek isterseniz kaçırmayın derim. **-Ömer**

HAYATTA EN ÇOK BEKLEDİĞİM ANİME SERİSİ MARCH COMES IN LIKE A LION, AMA "SERİYİ HANGİ STÜDYONUN YAPMASINI İSTEMEZSİN?" DİYE SORSANIZ SHAFT DERDİM. SHAFT'I ÇOK SEVERİM ASLINDA AMA HİÇ UYMAYACAKMIŞ GİBİ GELİYOR. YANİ YİNE ÇOK GÜZEL OLABİLİR TABİİ DE NE BİLEYİM... MORALİM BOZULDU AZICIK... -ÖMER



HABERLER



- **When Marnie Was There** (ne güzel filmdir) Oscar'a aday oldu.

- İngiltere-İrlanda ortak yapımı, küçük çaplı Let Us Prey diye bir film var. Bu filmin özelliği ismi vs. dışında bayağı bir Death Note'tan arak olması. Ama Japonlar ilginç insanlar. Filmi Japonya'da gösterime sokmaya ve ismini de hiç evirip çevirmeden **Death Note** koymaya karar verdiler.

- One Piece'in mangakası **Oda Eiichiro**'ya en kıskandığı manga serisi soruldu ve Odacchi-san aksiyon bir seri ismi bekleyenleri şaşırttı: Your Lie in April.

- **Kamisama Kiss**'in mangasında son bölüme girildi. Basketbol mangası **Dear Boys**'a da yeni bir mini manga serisi çıkacağı duyuruldu.



- **Toyota**'nın yeni Auris modeli için yapılan "Prius! Impossible Girls" isimli tanıtım kampanyasında otomobil parçalarının anime kızı versiyonları kullanılıyor. Seviyorum ya ben bu ülkeyi: tinyurl.com/ogz-100-toyota

- Madem çok haber yok, öyleyse bolca anket sonucu vereyim (yey!). Animelerdeki en nefret edilesi kötüler seçildi. 10'luk bir liste var ama belli bir sıralama yok, hepsini yazıyorum o nedenle: **Muska** (Castle in the Sky), **Frieza** (Dragon Ball), **Lepka** (Conan), **Gauna** (Knigts of Sidonia), **Teach** (One Piece), **Kyubey** (Madoka Magica), **Dio Brando** (JoJo), **Gin** (Detective Conan), **Andrew Falk** (Legend of Galactic Heroes), **Black Ghost** (Cyborg 009).

- Manga haber dergisi Da Vinci, yazarlardan, kitapçılarda çalışanlardan ve dergi okurlarından oluşan yaklaşık 5000 kişiye 2015'in kitabını sordu: **March Comes in Like a Lion** birinci sırada yer aldı. **One Piece** ve **Attack on Titan** onu takip etti.

- Yetişkin izleyicilere onları en çok ağlatan animasyonlar soruldu. İlk 5 şöyle: **Tokyo Magnitude 8.0**, Plastic Memories, Up (Pixar'ın olan), Air, Wolf Children. One Piece ve Clannad'ın yukarılarda olmaması garibime gitti doğrusu.

BOL ANİMELİ BİR YENİ YIL

STÜDYOLAR OLSUN, MANGAKALAR OLSUN, TAKİPÇİLERİNİN YENİ YILINI ŞIKIR ŞIKIR GÖRSELLERLE KUTLADI.



YENİ ANİMELER

- Yalnızca ismini verip geçmek istediğim, yeni duyurulan animeler şöyle: Usakame, Haven't You Heard I'm Sakamoto, Magic of Stella.

- No Game No Life'ın yazarı Yuu Kamiya'nın bir diğer yazar Tsubaki Himana'yla birlikte kaleme aldığı roman serisi **Clockwork Planet** animeye uyarlanıyor. No Game No Life şahaneydi, aynı seviye bir şey bekleyebilir miyiz?

- Prison School'un yönetmeni, Anohana ve Gundam: Iron-Blooded Orphans'ın yazarı ve Kan Colle'nin stüdyosu bir araya geliyor ve bir uyarlama olmayan, yeni, iddialı bir anime serisi yapıyor. Adı **Mayoiga**. Hemen baharda da baslavacak.



- Yine bir sürü isim saymayayım ama sağlam bir kadro **Flying Witch** mangasını animeye uyarlıyor. O da baharda bizlerle olacak.

- Sanırım Giant Killing'den beri sıkı bir futbol animesi izlemedik. **Days** isimli futbol mangası anime oluyor. Bakalım…

- **Mysterious Joker**'in 3. sezonunun ve **Itachi Shinden-hen**'in baharda; **Rewrite**'ın yazın; **March Comes in Like a Lion**'ın da sonbaharda başlayacağı duyuruldu. Ayrıca yukarıda da dediğim gibi March Comes in Like a Lion için seçilen stüdyo çok ilginç: Monogatari serilerini, Madoka Magica'yı, Nisekoi'yi yapan Shaft.

- Yeni **D. Gray-man** animesinin hikâyeyi devam ettireceği açıklandı.

- **The King of Fighters**'ın yeni animesi yolda. Henüz ne anlatacağı vs. hiçbir şey belli değil. Live-action dizisi de gelecekmiş. Hikâyeyi komple en baştan alsalar nasıl tatlı olur…

- Shinkai Makoto'nun 5cm Per Second'lardan, Voices of a Distant Star'lardan önce yaptığı **She and Her Cat** isimli 5 dakikalık inanılmaz sevimli bir anime vardır. Seri haline getiriliyor. Shinkai Makoto projenin içinde değil ama olsun.

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

Tuhaf bir sezon bu kış sezonu. İzlediğim çoğu animeyi beğendim aslında ama bakıyorum internetten, çoğunun notları yerlerde sürünüyor. Benim mi standardım düştü, ne oldu, anlamadım... Durarara, Assassination Classroom, Gate, Snow White with Red Hair gibi zaten kaliteleri belli serilerin yeni sezonlarının da bizlerle buluştuğunu hatırlatır, güzel başlayan birkaç seriden bahsetme işine geçerim... **-Ömer Akdağ**



DAGASHI KASHI

Şeker gibi bir komedi. Bunda içinde bolca şeker-çikolata olmasının da etkisini yadsıyamam tabii. Kasabanın şekerci dükkânının varisi olmak istemeyen evlat ve şehirden gelen büyük şekerci fabrikatörünün kızı arasındaki arızalı iletişimi izlemek çok tatlı.



ERASED

Sezonun en ilgi çeken ve en kaçmaz serisi budur. Karakterimiz Satoru sıradışı bir durum olduğunda istemsizce zamanı geri alıyor ve gerçekleşmek üzere olan felaketi önleyebiliyor. Ama yaşadığı bir olay sonucunda kendisini birden ilkokul yıllarında buluyor. Gizem unsurunun yoğun olduğu, sürükleyici ve kaliteli bir yapım.



GIRLS BEYOND THE WASTELAND

"Eroge yapıp ünlü olma hayalindeki gençler" konsepti de son yıllarda bayağı çok kullanılıyor. Girls Beyond the Wasteland de bu yoldan yürüyen, öyle çok çok orijinal olmasa da eğlenceli bir yapım. Yalnız özellikle karakterlerimizi bayağı bayağı sevdim. Hepsi de ilginç ve iyi yazılmış tipler.



FAIRY TAIL ZERO

Fairy Tail'in normal animesi mangaya fazla yaklaştığı için şimdilik durmuş vaziyette ama Fairy Tail'siz kalacak değiliz. Serinin geçmişini, Mavis Vermillion'ın Fairy Tail'i kuruşunu, Makarov'la tanışmasını anlatan Fairy Tail Zero hiç fena başlamadı. Ne kadar süper epik olsa da animede çok söndürüldüğü için uyutan Tartaros hikâyesinden sonra iyi geldi.

PRINCE OF STRIDE: ALTERNATIVE

Sezonumuzun spor animesi de budur arkadaşlar. Mevzumuz koşu/parkur. Kızlar için yapılan bir görsel romandan uyarlanan Prince of Stride'ın animasyon tarzı ve kalitesi özellikle çok üst düzey. "Koşu animesi" deyince kulağa tuhaf geliyor ama sağlam aksiyon var, söylemedi demeyin.



GRIMGAR OF FANTASY AND ASH

Bir oyun içinde kapalı kalma animesiyle daha karşı karşıyayız. Çok tatlı bir çizim tarzı var ama doğrusunu isterseniz bir Sword Art Online, Log Horizon ya da Overlord kalitesine yakın bir şey beklemeyin. Uyarlandığı romanları okuyanlar ilerde işlerin ilginçleşeceğini söylüyor ama şu anki hali için "eh işte" diyorum.



SHOUWA GENROKU RAKUGO SHINJUU

Japon geleneğinde oturarak yapılan stand-up kafasında (kulağa tuhaf geldiğini biliyorum ama öyle) Rakugo diye bir tiyatro biçimi var. Bu uzun isimli animemiz hapisten çıktıktan sonra Rakugo'ya yönelmeye çalışan bir eleman, bu elemanın ustası ve bu ustanın eski arkadaşının kızı arasındaki ilişkilere dayanan başarılı bir Josei. Josei türü için bile fazla ağır olduğunu not etmeliyim yalnız, tiyatroya veya Japon kültürüne bir ilginiz yoksa hiç bulaşmayınız.



DIMENSION W

Gelecekte insanlık dördüncü boyutu ve bu boyuttan elde edebileceği sınırsız enerji kaynağı Coil'i keşfetmiştir. Elemanımız ise Coil sevmeyen, hâlâ eski kafa benzin falan kullanan, illegal Coil'lerin peşinden koşan bir ödül avcısı. Konsepti değişik, aksiyonu sağlam, karakterleri ilginç...





HER YÖNÜYLE Htc Vive

BU BAHAR, HANGİ VR CİHAZINI İSTEYİP DE ALAMAYACAKSINIZ?

VR GELİYOR! O kadar yaklaştı ki, varlığını artık havada hissedebilirsiniz. Kimilerine göre gelip geçici bir moda olacak ve pek tutmayacak, kimine göreyse eğlence ve üretim alanlarında devrim yaratacak – fakat konumuz bu tartışma değil. VR geliyor ve malum, piyasaya çıkması beklenen bir sürü büyük isim var. Aralarında benim en çok dikkatimi çekense **HTC Vive**. HTC'nin söylediklerine bakılırsa, şu an VR alanında ilerlemek, şirket için akıllı telefonlardan bile daha önemliymiş. OpenVR projesinden sonra en ümit verici sistem gibi görünüyor Vive. Şimdi, neden böyle düşündüğümü açıklayayım...

DİĞERLERİNDE OLAN ÇOĞU ŞEY...

Vive'ın şu an piyasadaki en büyük rakibi elbette Oculus Rift. İncelemeye donanım özelliklerinden başlayacak olursak, yan sayfada bilinen özelliklerin bir listesi var. Bunların üzerinde durmamıza gerek yoktur sanırım; hem artık çoğunda endüstri standardının ne olacağı aşağı yukarı belli, hem de nasıl çalıştıklarını okuya okuya öğrendik artık

Vive ile ilgili henüz bilmediğimiz birçok kritik bilgi var. Eğer teknik gereksinimleri ve fiyatı (Şubat sonunda göreceğiz) Rift'ten yukarıda olursa, Rift'in marka büyüklüğünü de hesaba katınca Vive piyasadan göçüp gidebilir. Ama donanımsal olarak Vive, Rift'in dengi gibi görünüyor. Hikâyenin bir de öteki boyutu var...

İşte şimdi geldik "işin en civcivli yerine". Vive'ı diğer cihazlardan ayıran, öne çıkan satış noktalarına: Vücut takibi, ön kamera ve SteamVR.

ÜÇ BOYUTLU UZAYDA YER TAKİBİ

Sanal gerçekliğin en can alıcı kısmı kanımca vücut takibi meselesi. Oculus Rift gayet fiyakalı bir alet, fakat varoluş amacı sizi oyunun içine çekmek olan bir ürünün bunu siz sandalyede oturup elinizde kumanda tutarken nasıl yapmayı beklediğini anlamıyorum. Bana sorarsanız VR ya tüm vücudu oyunun içine almalı, ya da sadece uzay simülasyonu veya araba yarışı gibi, karakterinizin de sabit oturuyor olduğu oyunlarda kullanılmalı.

Vive'da böyle bir sorun olmayacak gibi görünüyor. "VR oyun odası" olarak belirlediğiniz odanın belirli noktalarına yerleştireceğiniz kameralar, Vive'ın üç boyutlu uzaydaki yerini ve elinizde tuttuğunuz özel kumandalarını takip ediyor olacak. O 4,5 metrekarelik alan içerisinde

	OCULUS RIFT	HTC VIVE
Ekran	OLED	OLED
Çözünürlük	2160x1200	2160x1200
Yenilenme hızı	90Hz	90Hz
Platform	Oculus Home	SteamVR
Görüş açısı	110 derece	110 derece
Takip alanı	(Henüz duyurulmadı)	4,5x4,5 metre
Kulaklık	Var	(Olacağı söylendi, henüz yok)
Mikrofon	Var	(Henüz duyurulmadı)
Kumanda	Oculus Touch, Xbox One kumandası	SteamVR kumanda, PC ile uyumlu kumanda
Algılayıcılar	İvmeölçer, jiroskop, manyetometre, 360-derece konum takibi	İvmeölçer, jiroskop, lazer konum algılayıcı, ön kamera
Bağlantılar	HDMI, USB 2.0, USB 3.0	HDMI, USB 2.0, USB 3.0
Sistem gereksinimleri	NVIDIA GTX 970 / AMD 290 eşdeğeri Intel i5-4590 eşdeğeri 8GB bellek HDMI 1.3 video çıkışı 2x USB 3.0 portu Windows 7 SP1	(Henüz duyurulmadı)

Vive ile yürüyebilir, koşabilir, hatta zıplayıp eğilebilirsiniz. Vive bunların hepsini algılayarak, yaptıklarınızı oyuna yansıtacaktır. İşte gerçek "sanal gerçeklik" anlayışına giden yolda kanımca elzem bir maddenin başarıldığı an bu: bedeninizi oyuna dâhil etmek. Öteki türlü, oturarak bir VR gözlüğüyle kumandadan oyun oynadığınız zaman, klasik olandan çok da farklı bir şey yapmıyorsunuz; sadece daha fiyakalı bir monitör kullanmış oluyorsunuz.

DUVARLARA ÇARPMAYACAĞIZ (UMARIM!)

VR meselesiyle ilgili bir diğer büyük problem, kullanıcıların etraflarındaki dünyanın nasıl farkına varacakları, sağa sola çarpmamayı nasıl başaracakları, veya oyun sırasında örneğin klavyelerine bakmaları gerekirse bunu nasıl yapabilecekleriydi. Vive'ın ön kamerası sayesinde, vücudunuzu ve etrafınızdaki nesneleri cihazın ekranı içinden görebiliyorsunuz. Duvarlar yaklaştıkça şeffaf birer düzlem olarak görünür hale geliyor. Böylece hem uzaktayken oyun deneyiminizi bozmuyor, hem de ayak parmağınızı duvara vurduğunuzda yaşayacağınız acıların en büyüğünden sizi koruyor.

Ön kameranın başka bir fonksiyonu ise simülasyonların içeriğine bağlı olarak vücudunuzu size doğrudan gösterebilecek olması. Yani kafanızda Vive ile aşağı, vücudunuza baktığınızda, belki bir uzay simülasyonunun içinde kendinizi normal gömleğinizi ve kotunuzu giyerken görebilirsiniz. Bu durumu vücudunuzun yerini alacak sanal bir modelle değiştirerek de halledebilirsiniz tabii, fakat Vive'ın Kinect olmadığını hatırlatayım. Kafanızın nerede olduğunu biliyor, evet, fakat diğer uzuvlarınızın yerini tahmin ediyor. Vücudunuzun yerinde oyunun işlediği bir gövde görmeniz durumunda, o beden sizinkine uygun durmuyorsa inanılmaz bir tutarsızlık hissi yaşayacaksınız demektir. Oyunlarda kendi vücudunuzu kameradan görüyor olma ihtimalinizin yüksek olduğunu düşünerek, cosplay yeteneklerinizi geliştirmenizi öneririm!

STEAMVR

Tüm bu teknoloji, Steam'in altyapısı ve cihazı kullanıcıyla buluşturan yazılımla birleşerek SteamVR adını verdikleri sistem haline gelecek. Rift'in ilk ön sipariş modülleri Mart ayında kullanıcılara dağıtılmaya başlarken, SteamVR ise Nisan ayında piyasaya sunulacak. Rift'in önünde duran en büyük engel, rakibi olan Steam isminin aynı zamanda PC platformundaki en büyük oyun dağıtıcısı olması. Steam'in kendi cihazlarını öne çıkarmaya çalışacağı kesin; fakat geçmişteki deneyimlerimize bakarsak, bu tür konularda çok da ısrarcı ve kullanıcıyı zor durumda bırakan bir şirket olmadıklarını biliyoruz.

Vive ve Rift piyasaya düştüğünde hemen çılgınca bir VR oyun patlaması beklemeyin, en azından fiyatlar biraz aşağı çekilene kadar. 2016, VR'ın "patladığı" yıl olacak. Bu iyi anlamda da, kötü anlamda da olabilir. Steam'in VR destekli oyunlar kategorisinde hâlihazırda 122 yapım var, fakat henüz yeterli ilgiyi toplayacak büyük yapımlar eksik. Çok kritik bir dönemdeyiz ve geleceği tüketici talebi ile geliştirici ilgisi belirleyecek. Dikkatlice seç, sevgili okur. **-Erim**



UZAT ELİNİ VE DOKUN SANAL DÜNYAYA

VR dediğin öyle sadece ortalıkta yürüyüp, sağa sola bakarak oynanır mı yahu? Tabii ki silah olacak, kılıç olacak... Oyuncuyuz biz; ortalıkta dolaşmak istesek bir parka giderdik. Biz ejderhalar kesmek, ağır çekimde büyük kanyonun üzerinden "kickflip" yapmak istiyoruz. Dolayısıyla oyunlarla ileri seviye bir iletişim kurabilmemiz için bir kumanda aygıtı elzem oluyor.

Oyun içinde elle tutulabilen ve karakterinizle bütünlüğünüzü artıran bu tür ek cihazlar şu ana kadar yalnızca Rift ve Vive için duyuruldu. Aralarındaki farklar da aynı ana cihazlar gibi: Oculus Touch, daha şık ve basit. Vive'ın cihazı ise biraz daha kaba görünümlü ve iri. Oculus Touch'ta bir analog çubuğun yanı sıra bolca düğme var ve el hareketlerinizi tespit edebiliyor. Diğer taraftan Vive'ın kumandasında haptik geribildirim olduğundan, sanal ortam içerisinde nesneleri tutmak daha gerçekçi olacak. Bildiğimiz kadarıyla, bu kumandaların gözlüklerden ayrı satılacağını hatırlatalım. 600 dolar civarında seyretmesi beklenen gözlük fiyatının üstüne, kumanda da bir 100 dolar tutar deniyor.

Şahsen her iki cihaz da tam anlamıyla içime sinmedi. Ben geçen yıl ortaya çıkan Dexmo eldivenleri en başarılı VR etkileşim aracı olarak görüyorum ve o tarz bir teknoloji yaygınlaşana kadar diğer kumanda sistemlerinin yetersiz kalacağını düşünüyorum.









DOKUZUNCU GEZEGEN

PLÜTON'UN KATİLİ, ŞİMDİ BAŞKASININ PEŞİNDE

Sevgili okur, hatırlarsın, daha önceden Plüton'u üzüp gezegenlik rütbesini, silahını ve rozetini elinden alan gıcık astronom **Mike Brown** vardı. Hah, işte o şimdi geri vites yapıyor! Sekiz gezegen onda da bir eksiklik hissi yaratmış olacak ki, şimdi Güneş Sistemimizin en dış kısımlarında "gerçek bir dokuzuncu gezegen olduğundan eminim" demeye başladı. Peki, benim şaklabanlığım bir yana, gerçekte neler dönüyor ortalıkta?

Olayın sırrı dönmekte zaten, bu arada! Biliyorsunuz, gezegenler Güneş'in etrafında sürekli dönüyor. Onların Güneş'e göre en uzak kısmında ise yine Güneş'in yerçekimi alanında dönüyor olması gereken, gezegen olmayan ufak parçalar var. Bu parçalarda, normal Güneş çekimine uymayan, dışarı bir yöne doğru bir yerçekimi etkisi gözlemleniyor.

Caltech'te, Brown ve iş arkadaşı **Konstantin Batygin**, uçuşan parçalardaki yerçekimi etkilerini gözlemleyip ilk başta anlam verememişler. "Çok tuhaftı" diyor Brown, durumu ilk fark ettikleri anı hatırlayarak. "Sistemin hemen dışında değişik yönlere fırlamaya hazır gibi görünen nesneler olmasına rağmen, bir şeyin onları yerinde tutuyor olduğunu fark ettiğimizde çok şaşırdık. Aklımıza gelen ilk ve en saçma şey, orada bir gezegen olma ihtimaliydi. Fakat ikimiz de elbette bunun saçma olduğunu biliyorduk, çünkü orada bir gezegen yoktu... Fakat bir süre ihtimalleri tarttıktan sonra, aslında mantıklı olan tek şeyin orada bir gezegen duruyor olma ihtimali olduğuna karar verdik."

Şu an varlığı kesinleşmemiş olmasına rağmen "Phattie" olarak adlandırılan gezegen, hesaplara göre Plüton'un yerçekiminin 5000 katına sahip ve Güneş'in etrafında bir tur dönmesi 10.000 ila 20.000 Dünya yılı sürüyor.

@plutokiller isimli Twitter hesabında en son, "Evet, tamam, artık kabul ediyorum, bence Güneş Sistemimizde dokuz gezegen var" diyen Brown, şimdi ekibiyle daha ileri analizler yapmaya hazırlanıyor. **-Erim**

KUTUP YILDIZI GELİYOR

AMD'NİN HEYECAN VERİCİ 2016 PLANLARI

Sevgili okur, "Nvidia kart mı alayım, AMD mi?" diye sorup ciddi ciddi tartıştığımız günleri özledim. Son birkaç yıldır bunu pek tartıştığımız yok, zira hem Nvidia kartlar genel olarak daha yüksek performans sağlıyor, hem de oyunların birçoğu Nvidia grafik işlemcilerine göre optimize edilmiş oluyor. AMD yeniden bir çıkış yapıp eski rekabeti geri getirebilecek mi, Aralık ayındaki **Radeon Technology Group** etkinliğinde açıklananlar bize bu sorunun yanıtını verebilir.

En çok merak edileni ilk başta söyleyelim: AMD'nin yeni grafik mimarisinin adı **Polaris**. 2016 ortasında karşımıza çıkması beklenen dördüncü nesil GCN mimarisiyle nihayet 28nm'den 14nm'ye iniyoruz, bu da güç tüketiminde muazzam bir düşüş demek (teşekkürler FinFET!). AMD yetkilileri, harcanan güç başına elde edilen performans bakımından, firmanın tarihinde ilk kez bu kadar büyük bir sıçrama gerçekleştiğini ifade ediyor. Polaris'in getirileri bununla sınırlı değil. HDMI 2.0a desteğinin yanı sıra, donanımsal 4K h.265 encoding ve 60fps decoding de beraberinde geliyor.

Konferansta **HDR** üzerinde bolca duruldu. Normalde insan gözü 1,6 milyar nitlik güneş ışığından 0,01 nitlik gölge detaylarına kadar geniş bir tayfı görebiliyor. Günümüz monitörlerinin çoğu ancak 250 nite, kaliteli olanlarsa en fazla 350-400 nite kadar çıkabiliyor. AMD, bu yıl çıkacak HDR destekli 4K monitörler ile ekranda gördüğümüz ışık ve renk yelpazesini ciddi anlamda genişletmeyi hedefliyor.

Oyun sektöründe AMD'nin ikinci planda kalmasına sebep olan etkenlerden biri de Nvidia'nın GameWorks teknolojisiydi. AMD şimdi **GPUOpen** adında bir girişim başlatıyor. İçerdiği kütüphaneleri ve araçları GameWorks'ün aksine açık kaynaklı olarak sunuyor. AMD bununla kalmıyor, grafik sürücülerinin de kodlarını açıyor. Bu şekilde hem oyun geliştiriciler arasında paylaşımı teşvik ediyor, hem de biz oyuncuların sıklıkla yaşadığı teknik sorunları azaltmayı amaçlıyor. Linux üzerinde oyunculuğu destekleyecek olması da cabası. Ne diyelim; eğer AMD tüm bunları başarırsa, bize de paracıklarımızla destek olmak düşer. **-Erim**

Polaris Architecture	Competition
1920x1080	1920x1080
60 FPS	60 FPS
86W	140W



UÇMADAN ÖNCE BANA SOR

DRONE'LAR İÇİN KAYIT ZORUNLULUĞU GELEBİLİR

Balayı bitti, tozpembe günler geçti... Artık her aklına esen at koşturamayacak, drone uçuramayacak bu topraklarda! Süper bilinçli halkımız sağ olsun, drone'ları hava alanına sokup tehlike yaratarak, kız öğrenci yurdunun penceresine kondurup çekim yaparak mis gibi uçuş özgürlüğünü suistimal ettiler. Sonuçta ne oldu, **Sivil Havacılık Genel Müdürlüğü** olaya el koymaya karar verdi.

Peki, ne derecede bir kontrolden ve yaptırımdan bahsediyoruz? Hazırladıkları SHT-İHA kodlu **"İnsansız Hava Aracı Sistemlerinin Tescil, Operasyon, Seyrüsefer, Bakım ve Uçuşa Elverişlilik Usul ve Esaslarına İlişkin Talimat"** taslağını inceledik (kendiniz göz atmak isterseniz **tinyurl.com/ogz100-iha** adresinde 23 sayfalık tam metni okuyabilirsiniz). İşte göze çarpan önemli kısımlar:

• Devlete ait araçlar, kapalı alanda kullanılmak üzere üretilmiş İHA'lar ve 500gr'dan hafif oyuncaklar, talimatın kapsamı dışında kalıyor.

• İHA'lar azami kalkış ağırlıklarına göre sınıflara ayrılıyor. 25kg'ın altındaki araçlar kayıt gerektiriyor, 25kg'ın üzerindekilerse ayrıca tescil işlemi gerektiriyor.

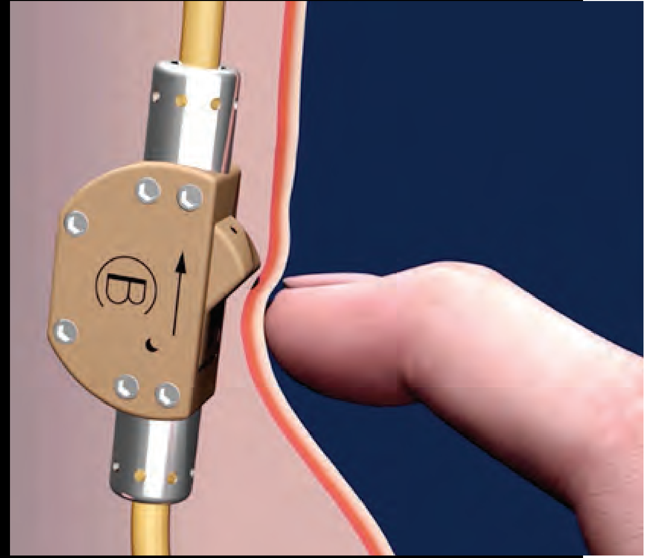
• Kayıt işlemi, önceden İHA satın almış kişilerin sahip oldukları cihazlar için de geçerli.

• Gerekli gördükleri durumlarda emniyet güçleri drone'lara el koyma, uçuş sonlandırma ve ceza kesme yetkisine sahip.

• Talimatlara uymayanlara, üç yıla kadar hapis cezası veya 10 bin TL'ye kadar idari para cezası uygulanabiliyor.

İlk olarak 11 Haziran 2015'te yayımlanan ve henüz taslak halindeki talimatın bu yakınlarda son haline ulaşması bekleniyor. Bütün bu kurallar ne derece uygulanabilecek belli değil, ama yasalar yolda. Bu tarz düzenleme ve yaptırımların bize özgü olmadığını hatırlatalım. Örneğin ABD'de de geçtiğimiz Aralık ayından bu yana drone'lar için kayıt zorunlu tutuluyor. **-Erim**





AŞKINIZIN ON/OFF DÜĞMESİ

VASEKTOMİ OPERASYONLARINA ALTERNATİF DOĞUM KONTROL İMPLANTI

İşte üstün Alman mühendisliği diye buna derim! Cyborg olmaya penisinizden başlayacağınız hiç aklınıza gelmemişti, değil mi? Valla ne yapalım sevgili okur, lafı döndürüp dolaştırmanın âlemi yok, adamlar yapmış!

Bugüne kadar erkekler için kullanılan en köklü doğum kontrol yöntemi vasektomi operasyonuydu. Alman marangoz (evet, marangoz) Clemens Bimek'in 2000 yılında bir televizyon programında erkek üreme organı anatomisini izledikten sonra icat edip, 2009 yılında kendine taktırdığı cihaz da mantıken vasektomiden farklı sayılmaz. Normalde testislerde üretilen sperm, özel borulardan penise iletilerek seminal sıvı içerisinde dışarı gönderilir. Vasektomi ve bu cihazın amacıysa spermi, seminal sıvıya ulaşmadan yolda bloke ederek, kişiyi bir nevi kısır halde bırakmak.

Vasektomi durumunda bu karar kalıcı oluyor ve değiştirilmesi ancak ikinci bir operasyon sonucu mümkün oluyordu. Bimek'in yöntemindeyse bağlantılara yerleştirilen elektronik bir düzenek sayesinde, cihazı taktıran erkek, penisinin testisleriyle birleştiği yere yakın bir bölgede, teninin altında bulunan bir düğmeye basarak kısırlığını "aç / kapa" yapabilecek.

Henüz yeterince ürkütücü gelmedi mi? Detayları dinleyin o zaman: Adını mucidinden alan cihaz, yaklaşık olarak (burada Bimek'in kendi sözünü aynen kullanıyorum) bir ayıcık jelibonu boyutlarında (üzgünüm, jelibon severler!) ve derinizin altındaki bu düğmeyi parmağınızla iterek açıp kapatıyorsunuz. Cihazın dokularınızla temas ettiği noktalarda kullanılan özel bir polimer sayesinde vücut, implantları reddetmiyor. Fakat kondomlara kıyasla zayıf kaldığı alan, hamilelik dışında hiçbir potansiyel problemi, örneğin cinsel yolla bulaşan hastalıkları engellemiyor olması. Bir de tabii penisinizde resmen bir düğme olduğu gerçeği var!

Bu sene klinik deneylere başlayan cihaz, her şey yolunda giderse 2018 tarihinde kullanıcılara açık hale gelecek. Yolun açık olsun, Bimek. Şu yazıyı yazdığım süre boyunca huzursuzluktan içimi titrettin yemin ediyorum, git artık. **-Erim**

CES 2016



TEKNOLOJİ BURAYA GİDİYOR

- EREN OKKA

Biz buralarda E3 ve Gamescom gibi fuarlara alışığız. Her ikisinde de defalarca topuk aşındırdık. Fakat ilgi alanınız oyunların biraz dışına taştığında CeBIT, CES ve Computex gibi başka fuarlara yelken açmanız gerekiyor. Oyun fuarlarına göre daha ciddi, daha takım elbiseli gerçekleşen bu etkinlikler, bilişim teknolojisinin ve tüketici odaklı elektronik ürünlerin yakın geleceğine ışık tutuyor.

Geçen sene 176.676 kişinin katıldığı CES (Consumer Electronics Show) bu yıl 6-9 Ocak arasında yine Las Vegas'taydı. Keşke teknolojinin kalbi daha yakında atsa da silikon kokusunu doya doya içimize çeksek... Bizim için böyle fuarlara gitmek nefes almakla eşdeğer sonuçta. Ama yine teknoloji sağ olsun, evimizin rahatlığında, fuarı onlarca farklı kaynaktan takip etme olanağı bulduk. Beyin dalgalarıyla kontrol edilebilen bilgisayarlar, kendi kendini süren arabalar, robot evcil hayvanlar... Teknolojinin eriştiği noktayı görünce ister istemez heyecan duyuyoruz. Öte yandan biraz sakince oturup düşününce, etrafımızı saran ürün yelpazesinin gidişatı konusunda endişeye düşmeden de edemiyoruz.

OYUNCULAR İÇİN ÜRÜNLER

CES oyuncu odaklı bir fuar olmasa da, belli başlı birçok firma burada kendine yer açıp ürünlerini sergiliyor. Bize de giysimizin bir ucuyla ağzımızın kenarını silmek düşüyor.

Oyuncular için tasarlanan dizüstü bilgisayarların eşek kadar olması gibi bir gerçek söz konusu. Taşınabilir olsun isterseniz performanstan feragat ediyorsunuz. İkisinin arası mümkün değil mi? Yeni işlemci teknolojileri sağ olsun, özellikle 2016'nın ikinci yarısından itibaren hem yüksek performanslı hem de düşük güç tüketimli daha çok dizüstü bilgisayarla karşılaşacağız. Öte yanda ise çılgınca görünen yeni bir uygulama var: Dizüstü bilgisayara harici ekran kartı bağlamak.

Fuarın en dikkat çekici ürünlerinden biri olan **Razer Blade Stealth** tam olarak bunu yapıyor. 999$'a alıcı bulacak, i7-6500U Skylake işlemcili, çok da hoş görünen bu ürünü **Razer Core** adlı harici bir kutuya Thunderbolt 3 üzerinden bağlayabiliyorsunuz. 500W güç kaynağı içeren, ek USB yuvaları sağlayan bu kutuya istediğiniz AMD veya NVIDIA ekran kartını takmanız mümkün. Üstelik bağlantı kurmak için bilgisayarı kapamanıza da gerek yok. Aslında bu tümüyle yeni bir fikir değil; neredeyse on yıldan beri başka uygulamalarını görüyorduk. Şimdi nihayet son kullanıcıya ulaşacak örnekleri ortaya çıkmaya başladı. Sadece Razer Core değil, **ASUS ROG XG2** gibi benzer başka ürünler de fuarda boy gösteriyordu.

Razer demişken bir parantez açalım: Eğer internet üzerinden yayın yapıyorsanız, **Razer**







CES, adı üstünde, son kullanıcı denen biz teknoloji tüketicilerini bu yıl da erime noktasına getirip bıraktı. Şimdilik resimleriyle yetiniyoruz ama o fiyatlar illâ ki düşecek...

Stargazer adlı webcam, işinizi bir nebze olsun kolaylaştıracak. Intel'in RealSense teknolojisini kullanan bu kameranın derinlik algılama özelliği var. Pratikte bu şu işe yarıyor: Arkanıza yeşil perde koymadan da arka planı yok edebiliyorsunuz! Dahası, el hareketleriyle belirli oyunları veya uygulamaları açıp kapayabiliyorsunuz. Ürün, yılın ikinci çeyreğinde 199$ fiyat etiketiyle satışa sunulacak.

4K çözünürlük oyunculuk için hâlâ pek mantıklı bir seçim değil ama onun dışında artık "sıradan" bir teknoloji haline geldi. 4K video kaydı küçük kameralarda, drone'larda, hatta cep telefonlarında bile var. Fuarlarda onun yerine 8K, HDR, kıvrılabilen ekran gibi başka görüntü teknolojileri sükse yapıyor. CES 2016'da özellikle şu iki ürün dikkatimizi çekti: **Dell UltraSharp 30** (UP3017Q) ve **Origin Omni**. Dell'in 30" 4K UHD monitörü 0,1ms tepki süresi, 120Hz tazeleme oranı, 400.000:1 kontrast gibi müthiş rakamlar sunuyor. Bunu nasıl yapıyor? Çünkü OLED! Tek sorun, 31 Mart'ta karşımıza çıkacak olan ürünün 4999$'lık fiyat etiketi... Yine de önümüzdeki yıllar için bize umut veriyor. Origin Omni ise dışarıdan baktığınızda 34" boyutunda kavisli bir monitör gibi görünse de, aslında bir all-in-one PC. Bu tarz bilgisayarlarda alıştığımızın aksine, içinde aslanlar gibi bir oyuncu sistemi taşıyor (özelliklerini kendiniz seçebiliyorsunuz). Buralara yolunun düşeceğini sanmıyoruz doğrusu.

Tabii bir de ekranı nereye koyacağını şaşıranlar var. SteelSeries ki oyunculara yönelik gayet güzel ürünleri var, **SteelSeries Rival 700** adlı yeni faresinin yan kenarına bir OLED ekran yerleştirmeyi uygun görmüş. Üzerinde oyunla ilgili anlık bilgiler gösterebiliyor. Bunun haricin-

❶ FARADAY FUTURE FFZERO
❷ YUNEEC TYPHOON H
❸ ASUS ROGUE XG2

GEÇMİŞ ZAMAN (2014)

Son iki yılki CES dosyalarımızda bildirdiğimiz ürünler bugün ne durumda? Piyasaya çıktı mı, yoksa buhar olup uçtu mu? Gelin, birkaç tanesine göz atalım:

OCULUS RIFT: 2012'den bu yana gündemimizde olan başlıca sanal gerçeklik gözlüğü, Crystal Cove prototipini bu fuarda görücüye çıkarmıştı. Ürünün son hali nihayet elimize ulaşmak üzere. Ayrıntılı bilgi dergimizin Portal sayfalarında.

PLAYSTATION NOW: İlk kez bu fuarda duyurulan yayın hizmeti; oyunları konsolunuza indirmeden, internet üzerinden stream ederek oynamayı vaat ediyordu. Şu an 300'den fazla oyun sunuyor ve 20$ aylık ücreti var, ancak henüz Türkiye'de desteklenmiyor.

INTEL EDISON: İlk başta SD kart boyutunda karşımıza çıkan bu mini bilgisayar, daha sonra teknik özellikleri daha iyi ama boyutu biraz daha büyük ikinci sürümüyle karşımıza çıktı. Geliştirme platformu şu an Türkiye'de de bulunuyor.

RAZER PROJECT CHRISTINE: Bu modüler PC kasası ne yazık ki prototip olarak kaldı. Razer'ın CEO'su konu hakkında şöyle diyor: "Bu bizim tek başına altından kalkabileceğimiz bir iş değil. OEM'lerle konuştuk ama onlar yeni şeyler denemektense piyasaya daha çok ürün sürmekle ilgileniyor."

AVEGANT GLYPH: Kendini bir VR ürününden ziyade "giyilebilir medya cihazı" olarak tanımlayan Glyph'in ekranı yok; görüntüyü doğrudan gözünüze yansıtıyor. Şu sıralar 699$'lık fiyat etiketiyle satışa sunulmuş durumda.



AVEGANT GLYPH



ENERGOUS WATTUP

GEÇMİŞ ZAMAN (2015)

BRAGI THE DASH: Bugüne dek gördüğümüz en kullanışlı kulakiçi kulaklık olan The Dash, epey ertelenmiş olsa da bu süreç içerisinde teknik özellikleri yenilendi ve son haline ulaştı. Şubat ayı itibarıyla 299$ karşılığında sahip olabilirsiniz.

GOGORO SMARTSCOOTER: Elektrikli motosiklet üreticisi Gogoro bu yılki fuarda yine karşımızdaydı. Firma, 2016'da Amsterdam'dan başlayarak Avrupa'ya da giriş yapmayı hedefliyor. Bir yandan da, aynı anda iki pili şarj edebilen GoCharger gibi ürünlerle geleceğe hazırlık yapıyor.

ENERGOUS WATTUP: Kablosuz şarj teknolojisi üreticisi Energous bu kez daha küçük bir vericiyle karşımızdaydı. Ürünün son kullanıcıya ne zaman ulaşacağı halen belli değil. Ancak benzer bir teknoloji eninde sonunda hayatımıza girecek, orası kesin.

USB TYPE-C: CES 2016'da gördüğümüz üzere, bu yıl piyasaya çıkacak birçok ürün USB Type-C bağlantısı taşıyor olacak. Geçiş sürecinde adaptörlere bir miktar para bayılmamız olası ama buna değeceğine inanıyoruz.

SONY WALKMAN ZX2: Sony'den beklendiği üzere bu ürün kısa sürede piyasaya çıktı, buhar olup uçmadı. İlginçtir ki Türkiye satış fiyatı (2400TL), yurt dışı fiyatına göre (1200$) gayet "uygun" denilebilir.

4





❹ RAZER BLADE STEALTH
❺ EHANG 184
❻ CHEVROLET BOLT
❼ ORIGIN OMNI

de, örneğin bir yeteneğinizin bekleme süresi dolduğunda veya canınız çok azaldığında hafifçe titreyip size bildirmek gibi kişiselleştirilebilir bir özelliği daha var ki bu çok daha mantıklı, zira oyun oynarken fareye bakmak gibi bir huyumuz yok hani.

YOLCULUK NEREYE?

CES eskiden otomobillerin şimdiki kadar ön planda yer aldığı bir fuar değildi. Bilgisayarların taşıtlar için önemi arttıkça, başımızı fuarda nereye çevirsek otomobil veya benzeri bir araca rastlar olduk.

CES 2016'da dikkatimizi çeken başlıca iki araç vardı. Bunlardan ilki olan **Chevrolet Bolt**, Tesla'ya çok sağlam bir rakip olabilir zira Model S'in yarı fiyatına satılıyor ve tek şarjla 320km yol gidebiliyor. 2016 sonunda satışa çıkacak olan Bolt, elektrikli araçların deyim yerindeyse halka inmesini sağlayabilir. Bir diğer elektrikli araç olan **Faraday Future FFZERO1**'dan beklentilerimiz farklı yöndeydi, dolayısıyla örtünün altından uçuk bir konsept araba çıkınca biraz yadırgadık. Faraday Future yetkilisinin "ulaşım sektörünün Apple'ı olacağız" tarzı beyanatlarını ciddiye alıp almamak konusunda kararsızız. Lâkin firmanın sadece 1,5 yıl önce kurulduğunu, Tesla dâhil olmak üzere birçok büyük firmanın çalışanlarını kaptığını ve Çin'den fabrikalarına akan milyar dolarları hesaba katınca, ismini bir kenara not almaya karar verdik. Son olarak bir de özel ödülümüz var: **Hyundai**'ın artırılmış gerçeklik destekli kullanım kılavuzu, AG'nin fasa fiso işler için harcanmadığı, gerçekçi ve faydalı bir örnek olarak gözümüze girmeyi başardı.

TRENDLER

- Her şeyin ama her şeyin bir mobil uygulaması var.
- Dokunsal (haptic) geribildirim de neymiş? Klavyeye, tuşlara elveda!
- Sanal gerçekliğin hiç şakası yok, bu sene hakikaten geliyor.
- Bütün oyuncu ekipmanlarına RGB aydınlatma koymalıyız!
- Yere değen tekerlekli araçlara hoverboard demeye başladık...
- Taşıtların geleceğinde elektrikli araçlar ve modüler platformlar var.
- O çip her yere girecek, hiç kaçarınız yok.

Kambersiz düğün, drone'suz teknoloji fuarı olmaz demişler. Bizim için aradan sıyrılan ilk ürün **Yuneec Typhoon H** oldu. Altı pervaneli bu araç, şu an için tepe noktası kabul edebileceğimiz DJI Inspire 1'dan çok daha uygun fiyata aynı özelliklere sahip bir profesyonel drone seçeneği sunuyor. Yine Çin'den gelen **Ehang 184** ise boyutu itibarıyla dikkat çekiciydi, zira bu drone'un içine binebiliyorsunuz. Yalnız şöyle bir durum var: Kimse içinde insan varken uçar halde görmediği için, araca feci bir şüpheyle yaklaşıyoruz. Eh, biraz da yıllardır süregelen, "yıl oldu 20XX, hani uçan arabalar?" takıntımız var. Uçamıyorsa göstermeyin, duygularımızla oynamayın lütfen...

ŞİMDİKİ EVLER ÇOK AKILLI

CES'e bakılırsa, "neyi akıllı yapabiliriz" sorusunun yanıtı "her şey". "Sırada ne var" dediğiniz an bir de bakıyorsunuz ki biri sizden önce düşün-





müş, hatta yapmış bile.

Samsung WELT'e bir bakın hele. Dışarıdan bakınca sıradan bir kemer gibi görünen bu aksesuar; adımlarınızı saymakla kalmıyor, günün kaç saatini oturarak geçirdiğinizi ve bel ölçünüzü takip ediyor. Aynı zamanda da bir kemer! **Hydrao Smart Shower**'ı alelade bir duş başlığı sananlar yanılıyor; çünkü bu başlık, çok su harcadığınızda sizi uyarabiliyor. Üstelik içindeki minik türbin sayesinde kendi enerjisini kendi üretiyor! Söylememize bile gerek yok ama tüm bunların birer mobil uygulaması da var tabii.

Samsung diyor ki evin merkezi mutfak, mutfağın merkezi de buzdolabı. Alın size süper buzdolabı yaptık. Kapağın üstü boydan boya ekran. Yetmedi, içine kamera koyduk. Kapak her kapandığında fotoğraf çekiyor. Marketteyken cep telefonundan buzdolabına bağlan, kamera sayesinde içinde ne var ne yok bak, ona göre alışveriş yap. Eve elin dolu geldiğinde dert etme; buzdolabı seni algılayıp kapağını kendiliğinden açacak. Evden çıkmaya üşeniyorsan sorun değil, onu da düşündük. Buyur, doğrudan buzdolabının üstündeki ekrandan sipariş ver, yemekler kapına gelsin. Hatta sen zahmet etme, buzdolabın eksikleri kendi kendine sipariş versin! Koltuk keyifli çünkü, değil mi?

İşte yakın geleceğin mutfağı böyle bir şey. Nereden nereye... Daha dün, "aman buzdolabım kar yapmasın" demiyor muyduk? Buzdolapları ne ara içindeki son kullanma tarihi geçmek üzere olan ürünleri bize haber verir oldu?

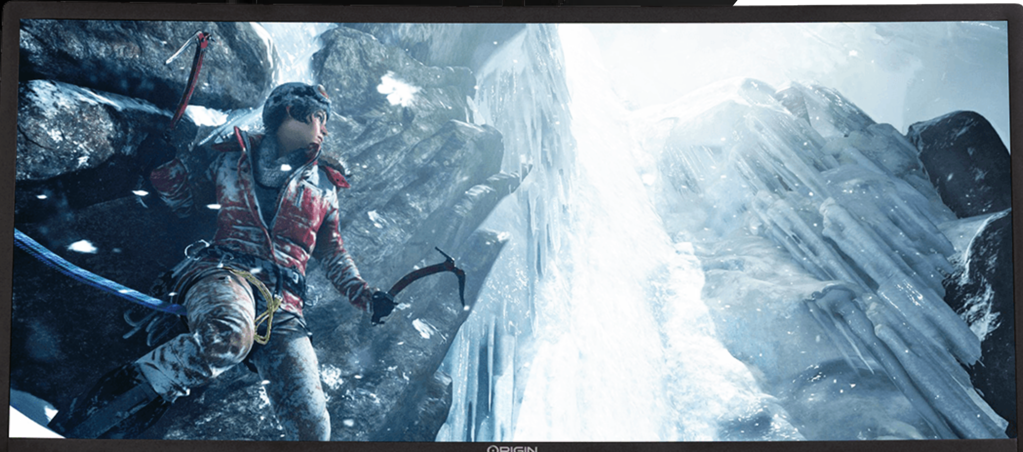
NESNELERİN İNTERNETİ

Geçen yılki dosyamızın sonuna bir kutu iliştirmiştik hani. Her şeyi birbirine, akıllı telefonumuza ve internete bağlama çabasından bahsetmiştik. El âlem buna "internet of things" diyor, bizdeki karşılığıysa başlıkta yazıyor. Kaçış yok, dörtnala üstümüze geliyor.

Az yukarıda verdiğimiz örnekler görece faydalı olanlardı. Genel tabloya baktığımızda ise görünen o ki önümüzdeki yıllarda etrafımız eften püften işlevlerle *hayatımız*a değer katmak için çabalayan ürünler tarafından kuşatılacak. *Yenilikçi* firmalar, *alışkanlıklarımızı kökten değiştirecek* fikirlerle karşımıza çıkacak. Son yıllardaki akıllı saat furyasının bir benzeri olarak, alakasız bir sürü ürüne sahiden ihtiyaç duyduğumuz konusunda bizi ikna etmeye çabalayacak. El âlem buna "internet of shit" diyor. Biz biraz daha kibar davranıp "tırtların interneti" ya da "zımbırtıların interneti" diyebiliriz. Adabı kapıda bırakmakta ısrarcıysak, "b.k püsür" epey uygun bir tabir...

Önümüze gelen eşyayı internete bağlamak pek akıllıca bir fikir değil ama şu an tam olarak bunu yapıyoruz. Her şey bir yana, güvenlik konusu tam bir facia. Düşünün ki şu anda bile basit internet aramalarıyla milletin (internete açık olduğunu fark etmedikleri) kameralarını dikizleyebiliyorsunuz. IoT, daha birçok kişisel verimizi internete açıyor ve kötü niyetli insanlara davetiye çıkarıyor olacak.

Birçoğumuz teknolojiyle iç içe yaşıyoruz ve bu bize büyük keyif veriyor. Bazılarımızsa satın aldığı ürünlerin işlevinden ziyade, beraberinde getirdiği yaşam tarzının ve sosyal statünün derdinde. Geçmiş zaman gösteriyor ki kolaylık uğruna başka şeylerden vazgeçmeye meyilliyiz. Denetimi başkalarına teslim etmekle kalmıyor, hak ve özgürlüklerimizden feragat etme noktasına kadar varıyoruz. Gözlerimiz kapalı tüketmeye devam ettikçe, birileri bize öyle ya da böyle daha fazlasını kakalayacak. İşte bu yüzden, arada bir de olsa birkaç adım geriye çekilip büyük resme bakmakta fayda var. O çok sevdiğimiz teknoloji, ancak böyle anlam kazanıyor.



7 **Origin Omni'de donanıma siz karar veriyorsunuz, hepsi monitörün arkasında paket halde sunuluyor. 2016'nın ilk çeyreğinde çıkacak, Türkiye'de de benzer hizmetleri bir gün görebilmeyi diliyoruz.**

GENETİK HAFIZA

BEN OKUYAYIM, MESLEĞİ BİZİM OĞLAN YAPSIN

Varoluşumuza dair tüm temel bilgileri aktaran, diğer bir deyişle yapıtaşımız olan DNA'nın içerisinde neler saklı olduğunu hâlâ tam olarak bilmiyoruz. İlk kez 1869 yılında İsveçli bilim insanı Friedrich Miescher tarafından saf biçimde ayrılan sarmalın içeriği, süregelen moleküler biyoloji çalışmalarının önemli bir parçası. Ebeveynlerimizden bize geçen DNA, fiziksel yapımız başta olmak üzere bizi "biz" yapan birçok temel fonksiyonun yazılı olduğu upuzun bir parşömen gibi. Ancak 2003'te insan genomunun haritası gözler önüne serilmiş olmasına rağmen, neyin neyi tetiklediğini bilmiyoruz. Bu da bizi kurgunun içine dalmaya teşvik ediyor.

Genetik hafıza denince, en bilindik örnek olarak *Assassin's Creed* karşımıza dikiliyor. Alttan alta değil; tüm oyun serisi, hikâyesini ve birçok mekaniğini bunun üstüne kuruyor. Yüzyıllar boyunca genlerle taşınan hatıralar "Animus" adlı cihaz aracılığıyla tekrar yaşanabiliyor ve böylelikle iki fraksiyon arasındaki savaş sürüyor. Ama *Assassin's Creed* bu bayrağın tek taşıyıcısı değil. *Alien* serisindeki Ripley ile genetik hafızanın sadece doğal yolla değil, klonlamayla da taşınabildiğine şahit oluyoruz. *Alien: Ressurection*'da Ripley, önceki bedeninin hafızasına sahip olarak çıkıyor karşımıza.

Fark ettiyseniz bu iki örnek, olayları ve deneyimleri bütün olarak hatırlamaya dayalı. Elbet reenkarnasyon üzerinden bir aktarım da söz konusu, ama genetik aktarıma dâhil etmiyoruz bunu. O nedenle siz *Sailor Moon* severler, düşürmeyin o suratları hemen.

Genetik hafızanın kurgudaki bir yönü anıları kapsarken, bir diğer yönüyse işi biraz daha bilimin yakınlarına çekip süper güçlerin ve üstün becerilerin taşınmasına yönlendiriyor bizi. Çizgi romanların altın çağından sonra örümcek ısırığıyla ya da gama radyasyonuyla elde edilen o güçler çocuklara aktarıldı, hem Marvel hem de DC'de çocuklar en az ebeveynleri kadar güçlü olmayı başardı. Bunu *Star Wars* evrenine aktarırsanız Anakin'in çocukları Luke ve Leia'nın damarlarında gezen Güç'e tanık olursunuz. Pixar'ın tatlı animasyonu *The Incredibles*'daki çocukların da süper güçlü ebeveynleriyle aynı yoldan gittiğini görürsünüz.

Ama bir şeyin çokça yüzümüze çarpılması, doğru olduğu anlamına gelmez. O nedenle biz burada oturup, genetik hafızanın ne kadar uzun kolları olduğunu ve bizi ne kadar sarmaladığını tartışacağız bu ay.

GENİN BİZE FISILDADIKLARI

Çok temel bir bilgiden başlayalım: DNA dediğimiz şey aslında kimyasal bir inşa kılavuzu. Bir binanın teknik çizimleri ya da bir etkinliğin aşamalarını gös-



EPİGENETİK

DNA'nın nükleotidleri kadar bir de kalıtımsal verileri aktarması konusu var. Epigenetik dediğimiz, yani DNA sarmalına müdahale etmeden kalıtımsal özelliklerin okunuşunu değiştirme bilimi de yazıda bahsi geçen mutasyon fikrine benziyor. Ama burada sarmalın nükleotidleriyle değil, sarmala dışarıdan bağlanan moleküllerle bir aktarım yapılıyor. Günün birinde anıların şifresini çözüp onları dizilime çevirmeyi başarırsak, sarmalın kendisinden ziyade epigenetik desteklerle bunu taşımak mümkün olabilir.

teren bir plan gibi, DNA'nın fiziksel yapımızı etkileyen bir şablon olduğunu unutmamak lazım. Genelde unuttuğumuz bir şey, vücudumuzdaki her olgu gibi duyguların da fiziksel ve kimyasal açıklamalara sahip olduğu. Dolayısıyla örneğin korkuların ve travmaların da DNA ile taşınması mümkün görünüyor. Farelerin bu kimyasal tepki dizilerini spermlerle çocuklarına taşıdığı, 2013'te yayınlanan bir akademik makale ile netleşti. Fareleri korkutan bu acımasızlar kimmiş derseniz, Brian G. Dias ve Kerry J. Ressler adlı iki bilim insanını işaret ederim çaktırmadan.

Ama iş, daha karmaşık aktarımlarda iyice karışıyor. Örneğin konuşulan dil, DNA ile aktarılan ya da altyapısı hazırlanabilen bir konu değil. Yani farklı yörelerde yaşayan toplumlar farklı birer dili konuşmak üzere kodlanmış değiller. Bebekler anne karnındayken ses tınılarını ayırma becerisini elde edebildiği için çevresinde konuşulan dilin temellerine aşina olabiliyor, o ayrı. Hafıza taşıması ise şu anki bilgimiz çerçevesinde imkânsız olarak değerlendiriliyor. Hafızanın kimyasal dökümünü henüz bilmiyoruz. İlk öpücüğünüzün DNA'ya nasıl sığdırılacağını tartışmadan önce, bu anının bir şekilde kimyasal dizilime dönüştürülmesi şart. Eğer bunu başarabilirsek, işte o zaman anıların taşınması mümkün olabilir.

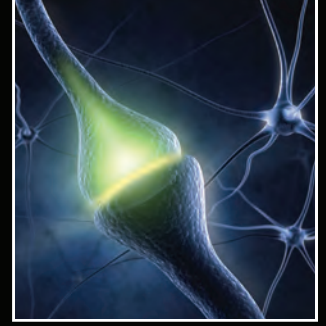
DNA dediğimiz şey aslında delicesine büyük bir bilgi kaynağı. Şu anda dünyada bulunan tüm dijital veriyi bir DNA sarmalının içine sığdırmak mümkün. 2012 yılında Harvard'daki Wyss Enstitüsü'nden George Church ve Sri Kosuri, nükleotidleri ikili sayı sistemine uyarlayarak bir gram DNA'ya 5,5 petabit veri sığdırmayı başarmıştı. Bu, yaklaşık 700 terabyte demek. Yani DNA'da yer çok, siz yeter ki oraya bir şeyler yüklemenin yolunu bulun.

DNA'NIN YANCISI

Başta süper güçlerden bahsederken, "bilime yaklaşan bir nokta" ifadesini kullanmıştım. İşte o nokta, mutasyon. Yani bir genomdaki nükleotidlerin dizilimindeki hata. DNA sarmalının tümüyle zarar görmesine yol açmadığı zamanlarda mutasyonlar nesilden nesile aktarılabiliyor. Hatıraların doğal yoldan taşınıp taşınmadığını çözememiş olabiliriz ama belki onları mutasyon kisvesi altında yapay olarak aktarabiliriz. Burada anıyı sarmaldaki dizilime eklemekten öte, epigenetikten yardım alabiliriz. Ama işler bir sonuç elde etmeden önce yine anıların dökümünde kilitleniyoruz.

Bilimsel anlamda dolu dolu bir genetik hafıza aktarımı şimdilik mümkün gözükmüyor. İnsan DNA'sı için gen haritası çıkarılmış olsa da, atalarının yaşamını anımsayarak gezen insanların azlığı (daha doğrusu yokluğu) bu yönde bir araştırmanın derinleşmesi için bir sebep sunmuyor bize. Lamarkizm, yani organizmaların kendi yaşamları boyunca sahip olduğu karakteristik özellikleri verimli döl ile aktarabilmesi düşüncesi, modern evrim kuramının dışında değerlendiriliyor. Benzer bir yıkım Jung'un kolektif bilinçdışı kavramı için de geçerli. İnsanlığın çeşitli imgeleri ve deneyimleri sonraki nesillere aktarması, psikolojide öne sürülen bir fikir olsa da pozitif bilimde tam karşılığı yok. Yani genetik hafızayı aktarma çabalarımızın hepsi, eninde sonunda bilimin duvarına çarpıp parçalanıyor.

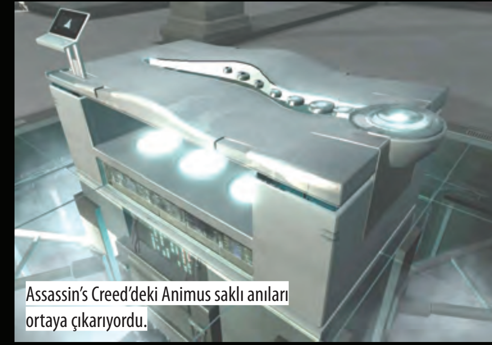
İşte bu noktada *Assassin's Creed*'in Animus'u gibi bir cihazın hayalini kurabiliyoruz ancak. İçimizde taşıdığımızı bilmediğimiz, ama sırları DNA'mızda saklı olan anılar... Daha yolumuz uzun; lösemi ya da benzeri olumsuz mutasyonların izleri adım adım keşfediliyor olsa da gen haritasındaki her bir dizilimin neye karşılık geldiğini bulmak zaman alacak. Bilimin altın kurallarından birisi de herhangi bir olasılığı tümüyle yok saymamaktır. O nedenle, atalarınızın koşturduğu tarlaları ileride onların gözünden görme umudunuzu tümüyle çöpe atmayın. **-Sarp**

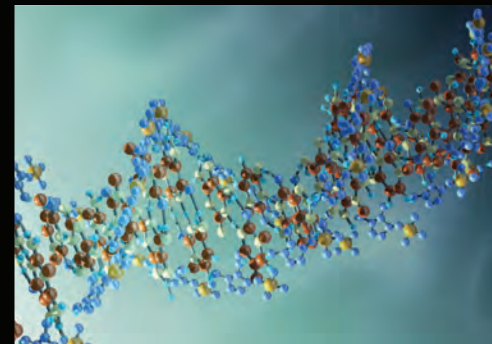


ANILARIN SAKLANIŞI

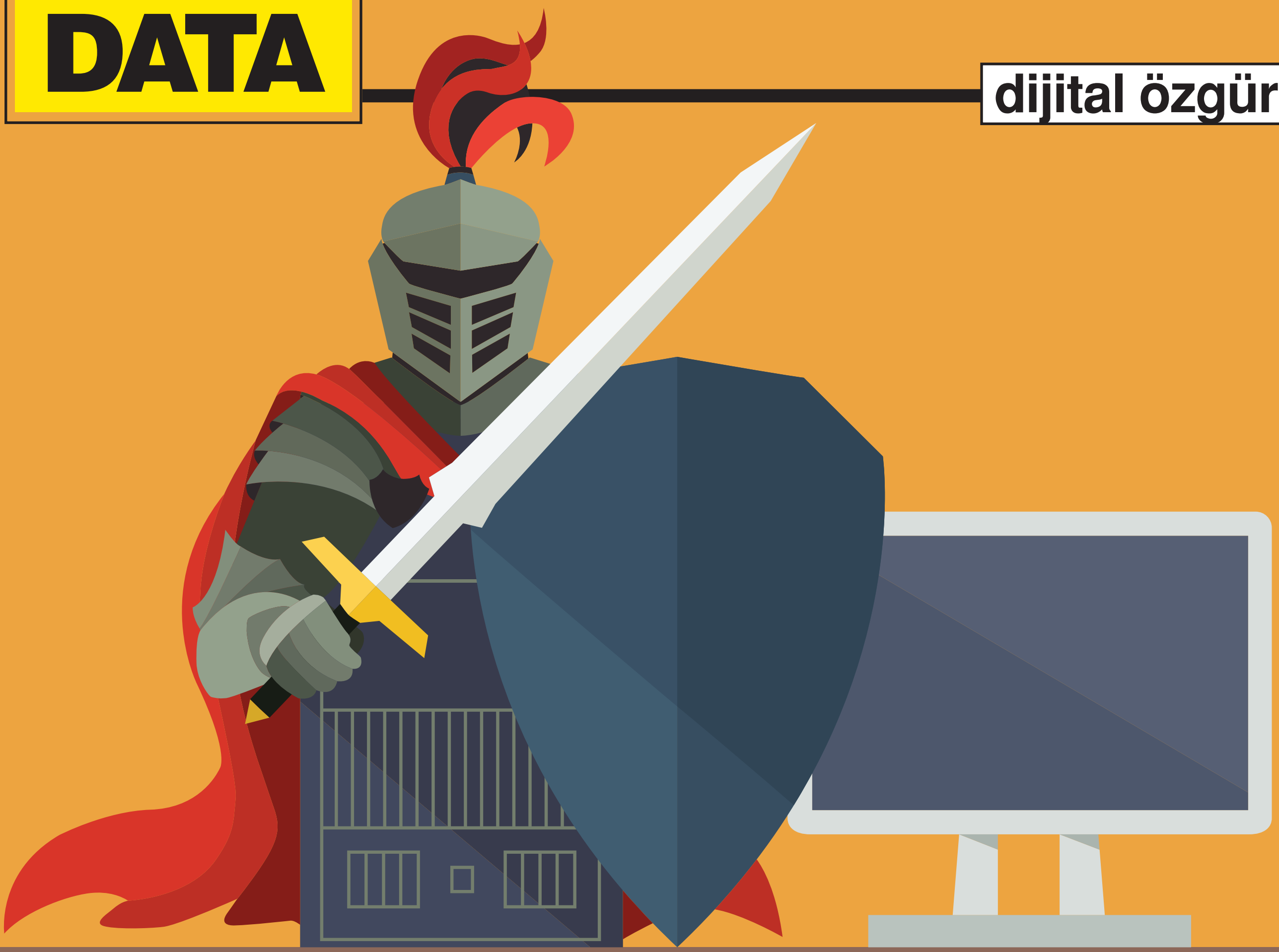
Yazıda anıların kimyasal yapısını bulmaktan bahsetmiştik. Bu da başka bir soruyu doğuruyor: Anılar nasıl saklanıyor? Kısa dönem hafıza, prefrontal lobumuzda bulunuyor. Bu, beynin alın hizasındaki kısmı ve yine beynin en gelişmiş alanlarından biri. Buradaki bir bilginin uzun dönem hafızaya aktarımı ise hipokampusa aktarılmasıyla sağlanıyor. Beynin orta alanında bulunan hipokampus aynı zamanda dengeden de sorumlu. Tabii bunları bulmak için kimsenin canlı canlı kafasını yarmamışlar. İnsanların beyni taranırken, bir yandan sorular soruluyor ve uyarılan bölgeler keşfediliyor. Ama beynin tüm o karmaşası içerisinde hafızanın tam olarak nasıl bir yapıda saklandığını henüz bilemiyoruz.




Assassin's Creed'deki Animus saklı anıları ortaya çıkarıyordu.



GENETİK HAFIZANIN SIRRI HAFIZANIN TEKRAR OKUNABİLİRLİĞİNDE SAKLI. ÖNCE ONU ÇÖZEBİLİRSEK, AKTARIM İÇİN BİR ŞANSIMIZ OLABİLİR.



SEN DE Mi ANTiViRÜTÜS!

GÜVENLİĞİMİZDEN SORUMLU YAZILIMLAR BİZİ ZAFİYETE SOKTUĞUNDA

Yıllardır söylerim: Sisteminizi temiz tutmak için en etkili silahınız, deneyimle sabitleşmiş bir güvenlik bilincidir. Tanımadığınız linklere tıklamamak, her dosyayı sisteminize sokmamak, yazılımlarınızı güncel ve verilerinizi şifrelenmiş halde tutmak, sisteminizin sağlığı açısından herhangi bir antivirüs veya firewall yazılımından daha etkili olacaktır. Fakat tabii günümüzün hızlı temposunda sıklıkla program ekleyip kaldırmamız, her gün yüzlerce dosya gönderip almamız gerekebiliyor. Dolayısıyla hızlı ve kapsamlı bir antivirüs taraması, çoğumuz için kendimizi güvende hissettiren bir olay. Fakat bu yazılımlara körü körüne sırtınızı yaslamanın bedeli bazen ağır olabiliyor...



VAKA #1:

TrendMicro Antivirüs Yazılımı Kullanıcıların Şifrelerini Tehlikeye Atıyor

Yılbaşından birkaç gün sonra ortaya çıkan bir vukuatta TrendMicro şirketinin antivirüs yazılımını inceleyen Google Project Zero araştırmacısı **Tavis Ormandy**, kullanıcıların şifrelerini biriktirip şifreleyen şifre yöneticisinin dışarıdan kod çalıştırılmaya açık bir zafiyete sahip olduğunu ortaya çıkararak TrendMicro yönetimini çok ağır eleştirdi: "Yerinizde olsam bu hizmeti derhal kapatır, kullanıcılardan özür diler, kod analizi için dışarıdan uzman bir ekip tutar ve durumu derhal kontrol altına alırdım." Ormandy, daha önce de Kaspersky, Sophos, AVG ve FireEye markalarının antivirüs yazılımlarında açıklar keşfetmişti.

VAKA #2:

AVG Antivirüs'ün Chrome Eklentisi, Kullanıcıların Tarayıcı Geçmişini Dışarıya Açıyor

İkinci rezalet ise AVG'den. Antivirüs yazılımıyla birlikte otomatik olarak Google Chrome tarayıcısına kurulan ve web sitelerinin güvenilirlik puanına göre uyarılar veren Web TuneUp adlı eklentinin, kullanıcı geçmişlerini dışarıdan gözlenebilir hale getirdiği ortaya çıktı. Süper kahramanımız Tavis Ormandy, yine olay yerine zart diye gelip olayı zurt diye çözdü: "Sert tonum için özür dilerim, fakat bu beş para etmez yazılımın Chrome kullanıcılarına kurdurulması pek hoşuma gitmedi" diye konuya girip AVG'ye kırıklı karneyi gören babadan hallice bir nutuk okuyan Ormandy, "Bu eklenti o kadar kötü ki, düzeltmeniz için size haber vermekle, onu doğrudan 'istenmeyen programlar' kategorisine aldırmak arasında kararsız kaldım" diye konuştu. "Her halükarda, sözde güvenlik yazılımınız şu anda 9 milyon Chrome kullanıcısının web güvenliğini hiçe sayıyor." Eklentinin çalışma şekli, kullanıcı tarafından çağırılan adresleri AVG sunucularına iletip, bilinen zararlı siteler veritabanındaki kayıtlarla kıyaslayarak kullanıcıya sitenin güvenilirliği hakkında bir fikir vermekti. Fakat eklentinin kodu incelendiğinde, bir XSS saldırısıyla diğer kullanıcıların gönderdiği verilere de erişilebildiği fark edilebiliyor.

AVG ve TrendMicro şu an açıklarını gidermiş durumda. Fakat bu ve benzeri olaylar, antivirüs yazılımlarıyla ilgili kafamızda oluşturulmaya çalışılan algı hakkında ipuçları veriyor: AV arayüzlerinin yeşil tik işaretli, açık gök mavili, "bilgisayarınız bize emanet" temalı imaj çalışmaları bir yana, görünen o ki geri planda çalışan kod bazen, ne yaptığını tam bilmeyen insanların elinden çıkıyor. Güvenlik yazılımları böyleyse, sıradan yazılımlar kim bilir ne durumda...

Siz siz olun, güvenliğiniz için her şeyden önce kendiniz çaba gösterin. Antivirüs kurmakta sakınca yok; sisteminizi tarayıp, rastladığı şüpheli dosyaları kaldıran yazılımlar gayet de faydalı. Fakat gerçek-zamanlı koruma sunan yazılımlar, genelde tükettikleri hafızanın karşılığını veremiyor gibiler. Bir dosyayı açmadan önce virüs taraması yapmak faydalı bir özellik, fakat bunun dışında arayüzlerinize yerleşip, fare tıklarınızı dahi analiz edebilen amatörce yazılmış programlara ihtiyacınız yok. **-Erim**

BANA POSTER VERME, POSTER BASMAYI ÖĞRET!

NE O ÖYLE, KAT İZİ OLAN POSTER Mİ ASILIRMIŞ?!

Cowabunga, sevgili okur! Seni o kadar iyi anlıyorum ki, seni tanıyor gibiyim. Her ay dergiye sayısız mesaj geliyor, "poster yok mu", "ne zaman poster vereceksiniz" diye. Gençliğimde odam baştan aşağı poster doluydu, şimdi de duvarlarım tamamen boş sayılmaz. Dolayısıyla poster sevdanı çok iyi anlıyorum, güven bana. Biz de dedik ki bu ay elektronikli projelere bir ara verelim, herkesin ilgisini çekecek gibi görünen poster konusunu bir ele alalım.

BAŞLANGIÇ! HEDEFİNİZİ SEÇİN

Her şeyden önce, yapacağınız posterin ne posteri olduğuna karar vermelisiniz. Tavsiyem, özellikle yabancı bir ülkeden gelen bir içeriği basacaksanız, Google'ın uluslararası domain'ine bağlanmanız. Google anasayfasının sağ alt kısmında "Google.com alan adını kullan" tuşuna tıklayarak daha geniş bir görsel yelpazesinde arama yapabilirsiniz. Şimdi Google Images'da aratmak istediğiniz kelimeyi yazın, sonra arama kutusunun hemen altında "Search Settings" kısmına gelin. Burada istediğiniz görsel için belirleyebileceğiniz bir minimum boyut, bir ortalama renk seçici, bir de kullanım haklarını seçebileceğiniz bir sekme var. Buradan istediğiniz ayarlara göre bir görsel belirleyin ve özellikle çözünürlüğünün olabildiğince yüksek olmasına dikkat edin. Şöyle düşünebilirsiniz: A3 boyutunda bir poster için en az Full HD'ye yakın bir çözünürlük gerekir. Daha azı sırıtacak ve kalitesiz duracaktır. O yüzden ilk adımınızı sağlam atın.

RGB'DEN CMYK'YA

Baskıda kullanılan renk skalasıyla bilgisayarınızın çağırabildiği aynı değil. Photoshop'un Gamut tool'uyla renkleri kontrol edebilirsiniz (View > Gamut warning). Baskıda farklı çıkması beklenen renkler gösterilecek ve düzeltme seçenekleri sunulacaktır. Özellikle RGB formatında **siyah** rengini kullanmamaya özen gösterin, baskıda sönük çıkacaktır. İşiniz bittiğinde dosyanızı bir USB belleğe kaydedip, yanınıza alın.



EN ZOR KISIM: DIŞARI ÇIKMAK

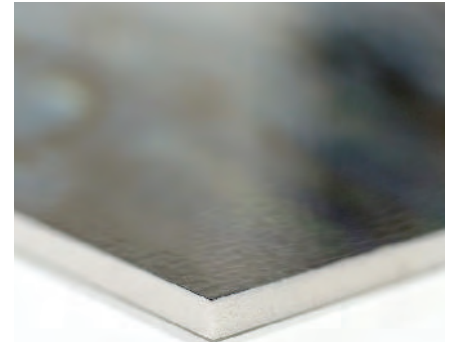
Evet, biliyorum; kar var, hava kapalı ve en kötüsü, insanlar var... Fakat o posteri istiyorsanız dışarı çıkmalı ve ozalitçiye gitmelisiniz sevgili okurlar. İlk aşamada etrafınızdaki ozalitçilere tek tek sorup poster boyutları için fiyat almanızı öneririm, zira birbirinden 10 metre uzakta binalar arasında aynı posteri bana 25 liraya da basmaya çalışan vardı, 2 liraya da. O yüzden iyice soruşturun, biraz daha bakınmaktan çekinmeyin. Size örnek olarak, ben geçenlerde 50x70cm boyutlarında gayet kaliteli kâğıdı olan, tamamen renkli ve kendi yapıştırıcısı olan başarılı bir posteri, tanesi 4 lira civarına aldım. Dolayısıyla poster başına en az 3-5 liralık fiyat duymaya alışın.

BASTIRIRKEN VE ASARKEN DİKKAT EDİLECEK ŞEYLER

Uygun fiyata posterinizi basacak bir yer bulduysanız, şimdi bir kâğıt türü seçmelisiniz. Bu tamamen size kalmış. "Uzun süre dayansın, sökülüp sökülüp tekrar asılabilsin" diyorsanız, görselinizi kalın, 5mm Forex sert plastik malzemeye bastırabilirsiniz. "Daha ucuz olsun, ben bunu bir kere asarım, tam asarım, yıllarca da sökmem zaten" diyorsanız, parlak veya mat kuşeye bastırabilirsiniz. Mat kuşe genelde koyu renkli posterlerde daha etkili olurken, parlak kuşe renkli ve hareketli posterlerde kendini daha iyi gösterir. Ha bu arada, en ucuz kâğıtlar ve boyalardan kaçının, onlarla gerçekten pişmanlık yaşarsınız.

Baskılarınızı alın, KATLAMADAN, rulo yaparak eve götürün. İki ucu da yapışkan, yumuşak bantlar var; onlardan alın büyük bir kırtasiyeden. Bu noktada tek yapmanız gereken, bantları kâğıdın dört köşesine ve en ortasına yapıştırıp, düz tutarak duvara sabitlemek. Bu iki taraflı bantlar sökerken duvarınızı parçalamaz, o yüzden rahat olun.

Hepsi bu! İnternette poster yapabileceğiniz sayısız görsel var, o halde ne duruyorsunuz? Derhal gidip, 5-10 liraya favori karakterlerinizin, müzik gruplarınızın vs. posterlerini basın. Güzel anısı da olur hem! Yaptığınız posterlerin fotoğraflarını bana göndermeyi de unutmayın. Bir sonraki Yap-Boz'da görüşmek üzere, çok çılgın projelerimiz var! **-Erim**





NASIL ÇALIŞIR?

Büyütecin neye benzediğini ve nasıl çalıştığını hepimiz biliyoruz. Basit bir ince kenarlı mercek, yakınındaki bir cisimden yansıyan ışınları kırarak cismin gözümüze daha büyük görünmesini sağlıyor. Mikroskoplar da özünde benzer ama daha karmaşık bir düzenekten ibaret.

Klasik mikroskopların en altında bir ayna ve hemen üstünde bir kondansör bulunur. Aynadan yansıyan ışık, kondansör tarafından toplanarak yukarıya yansıtılır. İncelenmek istenen cisim buradaki bir cam levha üzerine yerleştirilir. İçinden geçen ışınlar objektife geldiğinde, burada cismin büyütülmüş bir görüntüsü oluşur. Bileşik mikroskop olarak anılan mikroskopların objektifinde, cismi büyütmek ve netleştirmek için bir dizi mercek kullanılmaktadır. Büyütme gücü merceklerin yapısına göre değişir. Bazı mikroskoplarda her biri farklı bir büyütme gücü sağlayan birden fazla objektif vardır. Objektif seçildikten sonra kaba ve ince ayar düğmeleriyle netlik sağlanır ve böylelikle cisim rahatlıkla incelenebilir. Işık ışınları aynadan yukarıya doğru sırayla kondansör, cisim, objektif merceği ve okülerden geçerek gözleyicinin gözüne ulaşır. İşte mikroskop böyle çalışır.

MİKROSKOP

DÜNYANIN KÜÇÜK MUCİZELERİ

"Çeşitli merceklerin dâhiyane bir şekilde yerleştirilmesiyle bulunan mikroskop, ilmî araştırmaların her bölümünde çok lüzumlu bir yardımcıdır. Birçok hastalıkları meydana getiren mikroplar onun sayesinde bulunmuş ve mücadele etmek kabil olmuştur." (Keşifler ve İcatlar Ansiklopedisi, Doğan Kardeş Yayınları, 1966)

Tarih boyunca bakış açımızı iki yönde genişlettik: Bir yandan parçası olduğumuz gezegenin, güneş sisteminin, galaksinin ve bilinen evrenin sırlarına eriştik; diğer yandansa çıplak gözle görülemeyecek kadar küçük canlıların varlığını keşfettik. Mercekler ve genel olarak optik bilimi her iki alanda da yardımcımız oldu. Bu yolla icat edilen başlıca iki aracın insan yaşamına etkisi teknolojik gelişimle sınırlı kalmadı, bu araçlar evrendeki yerimize dair bize paha biçilemez bir farkındalık kazandırdı. Kanadalı yazar Manly P. Hall bu konuda şöyle der: *"Mikroskop insana kendi önemini gösterir, teleskop ise önemsizliğini."*

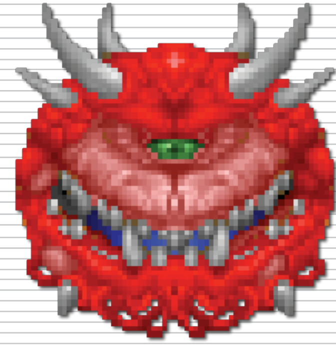
DAHA FAZLASINI GÖREBİLMEK

İnsan gözü yeryüzündeki en gelişmiş algı organlarından biri olsa da belirli sınırları vardır. Örneğin küçük boyutlu cisimler söz konusu olduğunda bir noktadan sonra pes eder. Bilinen en büyük bakteri olan *Thiomargarita namibiensis* 0,75mm'ye varan çapıyla çıplak gözle dahi seçilebilir, ancak geriye kalan neredeyse hiçbir mikroorganizmayı bir optik aygıtın yardımı olmadan göremeyiz.

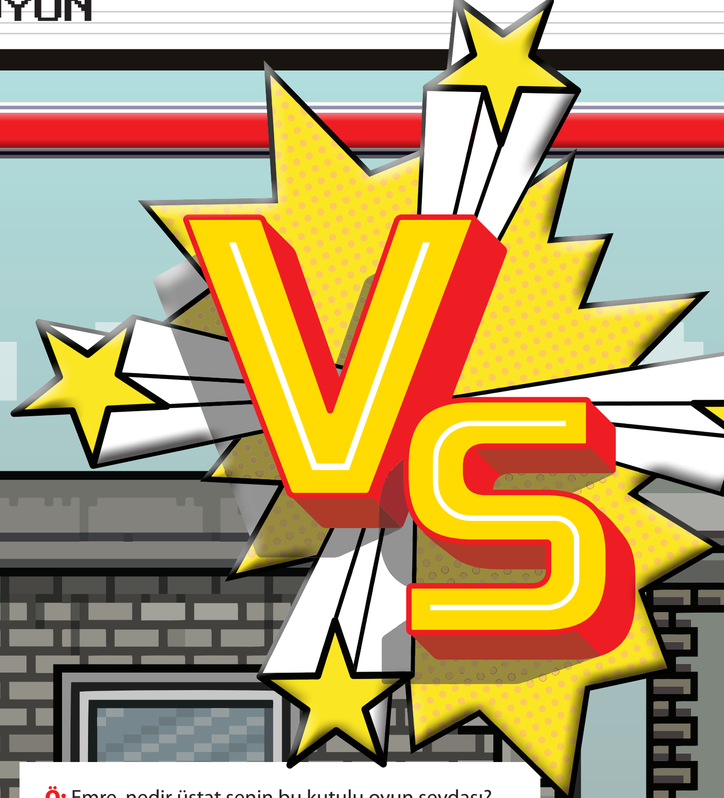
Göremediğimiz birçok şeyin varlığından bihaber yaşadık yüzyıllar boyunca. İçinde bulunduğumuz belki de en büyük sıkıntı, hastalıklara neyin yol açtığının bilinmemesiydi. Var olan düşünceler bize tatminkâr bir açıklama getiremiyordu. Mikrobiyolojinin babası kabul edilen **Antonie van Leeuwenhoek** ne zaman ki kendi tasarladığı bir mikroskopla ilk gözlemleri gerçekleştirdi, o zaman işler değişti. Mikroorganizmaların 1675 yılındaki keşfinin ardından yavaş yavaş gelişen mikrop teorisi, modern tıbbın temel taşlarından biri haline geldi.

Mikroskobun icadı bilim ve teknolojinin daha birçok alanını etkiledi. İpliklerin, kayaçların ve metallerin yapısı incelendi. Daha sonra icat edilen elektron mikroskobu gibi gelişmiş araçlar, elektronik aygıtların giderek küçülmesini sağladı. Bugün sahip olduğumuz birçok şeyi, küçük olanı görebilmeye borçluyuz. **-Eren**





KUTULU OYUN





Ö: Emre, nedir üstat senin bu kutulu oyun sevdası? Geçti abi o devirler, devir dijital devri!

E: Nesi varmış kutulu oyunun azizim? Odama girince karşıdan selamlar beni oyunlarım, bütün haşmetiyle. Öyle sizinkiler gibi varlığıyla yokluğu bir değildir yani. Oyun dediğin ele gelecek.

Ö: Cıkcıkcık... Çok materyalist yaklaşımlar bunlar... Oyun dediğin oyunun kendisidir be abi. Kutusunu eline alıyorsun, kokluyorsun falan da bir dakika sonra koyuyorsun rafa, aksesuardan başka bir şey olmuyor. Aksesuar istesem figür migür alırım şahsen. Hem küçük benim odam, nereye koyacağım o kadar kutuyu?!

E: Sen kesin e-book'u da normal kitaba tercih ediyorsundur bu mantıkla? İnsanın duygusal bağ kurduğu şeylere dair somut bir iz olmalı hayatında bence. Mesela bitirdiğim Dragon Quest'in kutusunu rafta gördüğüm zaman o güzel anları hatırlayıp bir şeyler hissetmeliyim. Öyle 'Steam'den 1 liraya aldım, beğenmezsem silerim' ile doğmuyor aşklar. Odanda sevdiğine ayıracak yerin bile yoksa ne diyeyim ben sana şimdi Ömerim?

Ö: Ya şimdi basılı dergi çıkarmaya çalışan insana bel altı vuruyorsun. Hem kitapla oyun bir mi biladerim? Kitap dediğin şeyi saatlerce elinde tutuyorsun, etkileşim halindesin ama oyunun kutusu orada

153 / 154 / 158



ATARI 2600
» İhtiyar konsollara göz atacağımız yeni bölümün ilk konuğu.



SON JETON: SUIKODEN II
» JRYO'ların altın çağının en mükemmel örneklerinden.



ARCADE OYUNLAR
» Jetonsuz oynanmayan oyunlara uzaktan el sallıyoruz.

DİJİTAL OYUN

duruyor, sen oyunu oynuyorsun. Hani bir de bunun doğasal tarafı var. Şimdi oyunlar hiç kutulu çıkmasaydı, sırf dijital çıksaydı bir sürü ağaç kurtulurdu, plastik atıklar azalırdı... Yanlış mıyım?

E: Ömercim doğa konusunda haklısın, kabul. Lâkin kitabı da bitirince rafa kaldırıyorsun, kaldırıp çöpe atmak içinden geliyor mu hiç? Sonuçta onu da rafta görmek hoşuna gidiyor, sen de bunu kabul et? Kutulu oyun da böyle işte. Fakat dijital öyle mi? Önünde sonunda bilgisayar doldu diye silip atmak zorundasın, somut bir hatıra yok, geri dönüşü yok. Hem madem dijital oyun diyorsun, o zaman bana versene o çok kıymetli orijinal kutulu Final Fantasy 7'ni, nasıl olsa Steam'de var aynısı?

Ö: Hatıra şunda bunda değil, insanın içindedir! Ama öteki taraftan, vermem ya FF7'mi! Niye vereyim ya!? Bana ne ya! Persona 5'in de koleksiyon sürümünü alacağım zaten, onu da karıştırmayalım ayrıca. Dijital candır, daha da standart haline gelsin ama arada kaçamak yapmaktan da zarar gelmez hani *:kıps:*

E: Bak ne güzel orta yolu bulduk, elleşmeyin benim kutulu oyunlarıma. Ama keşke senin dijitaller kadar da ucuz olsalar... Evleneceğim lan ben beş ay sonra, ocağıma incir ağacı dikti kartuşu, müzik CD'lisi, özel kutulusu, kitapçıklısı derken. Kutularından ev yapıp içinde otururuz artık, seni de bekleriz ziyarete, çeyreğini kap gel.



HABERLER

John Romero, 21 yılın ardından **Doom** için yeni bir bölüm yaptı! Evet, böyle bir şey oldu gerçekten!
tinyurl.com/ogz-100-doom

Ama bu ay asıl kıyak Atari'den geliyor. 100 tane Atari oyununu içeren **Atari Vault** isimli bir paketin yakın gelecekte Steam'e çıkacağı duyuruldu. Üstelik multiplayer oynama imkânı, liderlik tabloları ve Steam Controller desteği gibi güzelliklerle birlikte.

Serinin en iyi oyunlarından **Final Fantasy IX**'un önümüzdeki haftalarda Steam'e çıkacağı duyuruldu.

Görme engelli bir oyuncu beş yıllık bir sürenin ardından **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**'ı bitirdi. Azmine hayran kalmamak elde değil:
tinyurl.com/ogz-100-ocarina

Umihara Kawase isimli süper zor platform oyununun kayıtları silinmesin diye SNES'ini yirmi yıldır açık tutan bir oyuncu ortaya çıktı. Bu arkadaşın da azmine hayran kalmamak elde değil ama yirmi yıl da biraz abartıymış be!

Warcraft filmini izlerken ciddiye alamamak ister misiniz? Fragmanının **Warcraft 2** ses efektleriyle kurgulanan versiyonu tam sizin için:
tinyurl.com/ogz-100-warcraft-2

1986'da Fin bir programcı tarafından geliştirilmeye başlanan ama yayıncıların beğenmediği ve yayınlamamayı tercih ettiği **Little Knight Arthur** isimli oyun aradan geçen otuz yılın ardından yayınlandı.

Nintendo 64, FPS'ye pek uygun bir konsol değildi ve birçok oyun kontrol sıkıntıları nedeniyle başarısız oldu. Ancak sonra **Goldeneye 007** çıktı ve bu işi inanılmaz başarılı kıvırdı. Geçtiğimiz ay çıkan resmi olmayan bir yama ile diğer N64 FPS'lerinde Goldeneye 007 kontrol şemasını kullanabilmeniz mümkün hale geldi:
tinyurl.com/ogz-100-goldeneye

DÜNDEM
ŞUBAT 2001

CLIVE BARKER'S *UNDYING*

KORKU YAZARINDAN OYUN DENEMESİ

Video oyun dünyası olarak eskisi kadar sınırlı değiliz artık. Bir tarafta *Baldur's Gate II* var, müthiş senaryosuyla bizi daha uzun süre götürecek olan bir başyapıt. Diğer tarafta ise çıkışının üstünden bir yıl geçse bile *Soldier of Fortune*, kopan kol ve bacaklarıyla "gore" zevkimize hitap etmeyi başarıyor. Çeşit çeşit tür, farklı ihtiyaçlar için farklı eserler var. Güzel günlerde yaşıyoruz arkadaşlar.

Ama bu ay başka bir oyun geliyor bilgisayarlarımıza. Bu sefer işin arkasında ünlü bir yazar var: **Clive Barker**. Kendisi, şansını video oyunlarında deneyecek. Ama bilginiz olsun, Clive Barker isminin oyun dünyasına ilk kez gelişi değil bu. 90'lardaki başarısız filmi *Nightbreed*'in iki farklı oyunu yapılmış. İkisi de hayal kırıklığı, filmde olduğu gibi.

Bu seferki denemenin adı *Clive Barker's Undying* ve tümüyle oyuna özel bir hikâyeyle geliyormuş Barker. 1920'lerde geçen hikâyede paranormal bir dedektifi yönetiyoruz. Patrick Galloway olarak I. Dünya Savaşı'ndaki arkadaşımız Jeremia Covenant'ın yardımına koşuyoruz, çünkü ailesini yok eden bir lanetten bahsediyor bize mektubunda. Sadece oyunun senaryosunu değil, aynı zamanda karakterlerinin arka hikâyelerini de yazan Barker bu sefer işine güveniyormuş.

Ya pardon ama bir şey söyleyeceğim. Başarılı bir yazar (ve *Hellraiser* filmleriyle sinemada da kendini kanıtlamış) olarak değerlendiriyorum Barker'ı ama FPS kamerasından oynanan, ağır bir gerilim oyununun hikâyesini yazarken ne kadar başarılı olacak emin değiliz biz. Tamam, *Unreal* ilk çıktığında gerilimi ve hikâyesiyle dibimizi düşürmüştü üç sene önce. O nedenle bu kamera açısıyla yaratılabilecek atmosferle bir sıkıntımız yok. Sorun, Barker'ın senaryoyu ne kadar sağlam sırtlanacağı.

Eh, Electronic Arts altına damgasını basıyor. Oyun dünyasının en güvenilir firmalarından birisi nihayetinde. Barker'ın önceki oyun uyarlamaları patlamış olsa da üçüncü zıplayışında işi kotarma ihtimali var. Atalım önyargıları, oturalım *Undying*'in başına. **-Sarp**



ÜÇ TAMAM, DÖRT OLMADI!

Nightbreed oyunlarında her ne kadar Barker'ın adı geçse de arkasında o yok. Film uyarlamaları olduğu için onları affedebiliriz. *Undying*, hem hikâyesi hem de korku öğeleri açısından büyük başarı kaydetti. Yazıya da bakmayın, Barker'ın hikâyesine güveniyorduk biz. Ama aynı şey, 2007'de çıkan *Clive Barker's Jericho* için geçerli değil maalesef. Hikâyede ve ekip olarak ilerlemede takdir toplasa da, yapay zekâ ve genel korku öğelerinin azlığı sebebiyle olumsuz puanlar aldı. Sonrasında da Barker'ın oyun dünyası macerası sona erdi. Şimdilik sessiz ama yarın öbür gün tekrar dönebilir. Sonuçta bu işin altından güzelce kalkıyor kendisi.



KONSOL

ATARI 2600

OLMASAYDIN OLMAZDIK

Her ay farklı bir konsolu ve oyun tarihindeki yerini ele alacağımız yeni köşemize hoş geldiniz dostlar. Tabii köşemiz ev ve el konsollarının yanı sıra Amiga gibi bilgisayar temelli sistemleri de ele alacak. O yüzden okumak istediğiniz konsollar hakkında mail'lerinizi bekleriz, zira bu köşe de okurlarımızdan Göktay Kan'ın önerisiydi aslında.

1977 yılında **Atari** tarafından piyasaya sürülen ve 30 milyondan fazla bir satış rakamına ulaşmış bir konsol **Atari 2600**. Kendisini köşemizin ilk konuğu olarak seçmemin sebebiyse elde ettiği başarıdan ziyade bugün video oyun sektörü diye bir şey varsa bunu çok büyük oranda kendisine borçlu olmamız. Zira video oyunculuğu Atari 2600'ın elde ettiği fantastik başarı ile basit bir kafe eğlencesi olmaktan çıktı. Değiştirilebilir kartuşlar sayesinde pek çok oyun yapımcısı piyasaya adım attı, o dönem evde oynaması imkânsız gibi görünün *Pac-Man*, *Space Invaders*, *Asteroids* gibi efsaneler evlerimize konuk olarak yeni kapılar açtı ve en önemlisi de video oyunculuğu reklamlar, firma rekabetleri, üçüncü parti tasarımcılar gibi unsurlarla ilk kez ciddi bir piyasa haline geldi.

Konsol, altı yıl boyunca oldukça başarılı bir grafik çizdi ve sayısız yeni firmanın piyasaya adım atması için örnek teşkil etti. Lakin zaman içerisinde ipini koparan her programcının konsola çöp oyunlar üretmesi sonucu hayranlarının güveni sarsıldı ve üzerine de **Nintendo, Sega** gibi firmaların yarışa çok daha kuvvetli konsollarla girmesi sonucu 1983'de tam anlamıyla popülaritesini yitirdi. Üretimi yine de 1992'ye kadar sürdü.

Bugün hâlâ çıkan homebrew oyunlarla, minimal fakat özgün grafik tarzıyla, o dönem yaşattıklarıyla başlı başına bir kültür haline gelmiştir Atari 2600. Bir oyuncu olarak da eli öpülmesi gereken ilk konsoldur şüphesiz. Saygılar... **-Emre**



POLYBIUS EFSANESİ GERÇEK Mİ?

POLYBIUS'LA BÜYÜYEN ŞANSSIZ NESİL

Çocukluğu 1981'de Portland Oregon'un varoşlarındaki atari salonlarında geçen oyunculara sorduğunuz zaman size **Polybius** isimli bir arcade oyunu efsanesinden bahsederler: az sayıda salonda bulunan, *Tempest* benzeri bir oynanışa sahip, labirent ve bulmaca elementleri içeren bir oyun. Oyunculara bağımlılık yaratıyor, oynamak için kuyruklarda kavgalar çıkıyor, fakat aynı zamanda şiddetli baş ağrısı, bulantı, uykusuzluk, kâbuslar, hatta hafıza kaybı gibi yan etkilere sebep oluyordu. İşin en gizemli tarafıysa belirli aralıklarla siyah elbiseli gizemli adamlar gelip makineden veriler topluyor, sonra da ortadan kayboluyorlardı. Tıpkı kısa sürede kaldırılan oyunun kendisi gibi. Peki, şu an kulağa inanılmaz gibi gelse de yüzlerce oyuncunun doğruluğuna yemin ettiği bu oyun gerçek olabilir mi?

Oyun dünyasının en yaygın, fakat gerçekliği de bir türlü cevap bulamamış efsanelerindendir *Polybius*. Zaman içerisinde oyunun kabinine sahip olduğunu, eBay'de satışa sunulacağını, ya da bir depoda bulunduğunu iddia edenler oldu fakat arkası hiçbir zaman gelmedi. Ama yıllar içinde işin boyutu o kadar büyüdü ki olay Simpsons'a bile konu olup Kickstarter üzerinde belgeseli bile yapıldı. Bir diğer iddia ise oyunun Almancada "algı temizleme" ya da "hissiyat yoksunluğu" anlamına gelen **Sinneslöschen** isimli bir firma tarafından yapıldığı.

Şu an *Polybius*'un gençleri video oyunlarından soğutmak ya da belirli yeteneklere sahip gençleri tespit etmek amaçlı bir devlet projesi olduğu gibi çılgın fikirlere inanan pek çok insan var. Fakat yazar Brian Dunning şöyle diyor: "**Tempest**'in ilk sürümlerinin baş ağrısı, vertigo ve epilepsiye sebep olduğu bilinen bir gerçek. Aynı şekilde o yıllarda FBI'ın atari salonlarındaki kumar ve uyuşturucu bağımlılığını durdurmak için pek çok operasyon yaptığı da düşünülürse aynı dönemde vuku bulan iki olay birleşerek bir şehir efsanesi yaratmış olabilir. Çünkü *Tempest*'in bu ilk sürümlerinin de tıpkı *Polybius* gibi kısa sürede toplatıldığını biliyoruz."

Şu an ne *Polybius*'un varlığını kanıtlayabilecek fiziksel bir kanıt, ne de olmadığını ispatlayabilecek bir veri var elimizde. Tek kaynağımız yüzlerce şahit ve sayısız dedikodu. Karar sizin. **-Emre**



Oyunculara bağımlılık yaratıp kavgalara yol açan, aynı zamanda hafıza kaybına sebep olacak kadar yan etkileri bulunan ve gizemli adamların veri topladığı **Polybius** gerçek olabilir mi?

SUIKODEN II

İNSAN ÜLKESİNİ NEDEN SEVER?

Evet, bir insan ülkesini neden sever? İşyerimin moralimi oldukça bozduğu, Kanada'ya göçme planları yaptığım (fakat gördüğünüz üzere cesaret edemediğim) bu günlerde ben de kendime bu soruyu defalarca kez sordum. Sevdikleriniz midir sizi doğduğunuz yere bu kadar bağlayan? Ya da anılarınız mı? Sahip olduğunuz ve kaybetmeye korktuğunuz düzeniniz mi? *Suikoden* serisi de insana önce bu soruyu sorar, ardından daha sıkıntılı başka bir soru yöneltir: Peki, en çok seveceğiniz şeyler aslında başka topraklardaysa ve sadece onu bulmanızı bekliyorsa?

İsimsiz başkarakterimiz ile kardeşlikten öte bir bağlılık duyduğu dostu Jowy'nin öyküsüdür *Suikoden II*. Fakat kirli politikalar, korkunç savaşlar ve halkı tüketmekten başka işe yaramayan iktidar mücadeleleri bir şekilde ayırır bu dostları; hem birbirlerinden, hem de vatanım dediği topraklardan. İşte o zaman her ikisi de olayı diğer cepheden de görmeye başlar ve hayat görüşleri bir anda değiştir. Gerçekte kim haklıdır? Ya da en kötüsü, aslında her iki tarafı da canımız kadar sevebilecekken, neden taraf seçmek zorunda bırakılırız? İşte zaten özünde aynı şeyi isteyen, fakat farklı yollar izlediği için karşı karşıya gelmek zorunda kalan bu dostluğu ele alır *Suikoden II*, acı şekilde.

Ben bu oyunu yıllar önce ilk kez oynadığımda gerçek olduğuna inanamamıştım. Pek fazla şeyi değiştirmese de konuşmalarda söyleyebileceğimiz birçok şeyi seçmek, öyküsündeki ağır ton, 10 farklı karaktere bile çok sevinirken 108 farklı karakter kullanabilmek, kendi kaleni kurmak, ordu savaşları yapmak, birebir düellolara girmek, saatler harcayabileceğiniz onlarca mini oyun, savaş sisteminin kalitesi vs. derken bu kadar çok farklı içerik barındıran bir J-RYO'yu ben daha önce hiç oynamamıştım. Hatta 100'ün üzerinde RYO bitiren bir adam olarak belirtmeliyim ki hâlâ da oynamadım. Evet, *Dragon Quest* favori RYO serim olabilir ama tartışmasız şekilde oynadığım en iyi J-RYO, hatta belki de en iyi oyun *Suikoden II*'dir benim. Çok da iddialı konuşuyorum.



En çok seveceğiniz şeyler aslında başka topraklardaysa ve sadece onu bulmanızı bekliyorsa?







Ne acıdır ki zamanında hak ettiği itibarı göremedi *Suikoden II*. Batılı oyuncular hiçbir zaman Asya tonları ağır basan serileri bağırlarına basmadılar çünkü. Bilmiyorum, onlarca örneğini saymama gerek var mı? Bakmayın şimdi her listede en tepeye koymalarına, en iyi oyun adayı yapmalarına. Sen zamanında sahip çıkmadıysan şimdi iade-i itibarın ne kıymeti var? Neden bitti o zaman bu canım seri? O yüzden siz de bu hataya düşmeyin, hele ki benim gibi bir J-RYO hayranı iseniz bu eşsiz parçayı sakın kaçırmayın. Zira emin olun, o yere göre sığdırılamayan oyunların toplamından çok daha fazlası burada.

Suikoden II'yi önceden oynayıp benimle benzer hisleri paylaşan dostlar; size de bir şey diyeceğim. Seviyorum be sizi, iyi ki varsınız...
-Emre S.



NEREDE NASIL OYNANIR?

Eğer Japonya'ya çıkarılan PSP uyarlamasını saymazsak oyun sadece PSX ve PSN'e çıktı. PSX sürümü de Batı'dan çok ilgi görmediği için az sayıda üretildiğinden şu an feci şekilde pahalı durumda (teşekkürler Batılılar!). Yoksa ben de kaçırmaz, kendi arşivim için mutlaka bir tane alırdım. O yüzden şu an için en mantıklı seçenek PSN üzerinden 9 dolara satın almak gibi gözüküyor ki onu da gelen yoğun talep üzerine oldukça uzun bir aradan sonra satışa koymuşlardı zaten. E madem o kadar seviyordunuz, O ZAMAN NİYE İLK ÇIKTIĞINDA ALMADINIZ CANINA YANDIKLARIM? Tamam, sakinim...

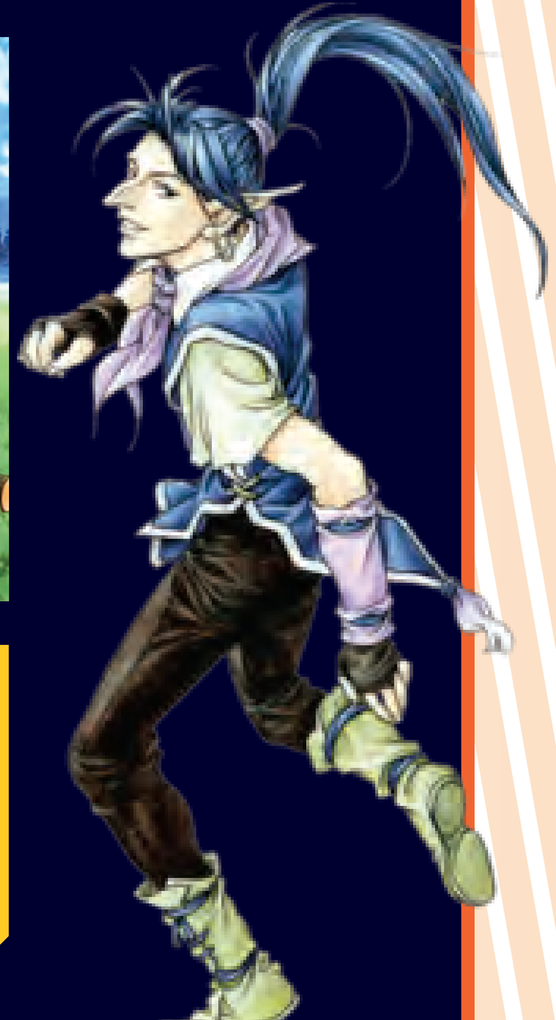
SERİNİN AKIBETİ

Seri, burada bahsettiğimiz ikinci oyunla beraber kendi zirvesini yaşadı ve çok şükür ki beş oyunluk asıl seri boyunca asla falso vermedi. Hatta bu listeye görsel roman ve taktik-RYO türündeki yan oyunları bile ekleyebiliriz. Fakat benim sevdiğim bütün seriler gibi Batı'da sıkı bir takipçi kesim edinse de bir türlü istenen satış rakamlarına ulaşamadı. Üzerine de DS için çıkarılan ve adından başka hiçbir tarafı *Suikoden*'e benzemeyen korkunç oyun çıkıp, PSP için çıkan son oyun da Japonya'da bile ilgi göremeyince Konami, serinin fişini çekti. Zaten Konami'nin şu anki inanılmaz şirket politikası da göz önüne alınırsa serinin sonu resmi olarak geldi demek çok da yanlış olmaz. Ama umarım yanılırım tabii.

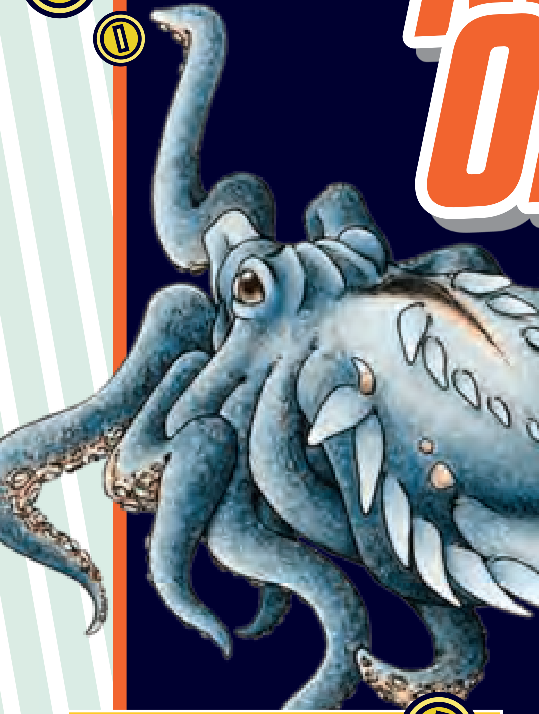
KÖKENLER

Seride ünlü "108 Stars of Destiny" konseptindeki Çin romanı Shui Hu Zhuan'dan esinlenilmiş. Yoshitaka Murayama'nın yarattığı serinin adı da "Su Sınırları" anlamına geliyor. Bunun sebebi de seri boyunca askeri darbeler ve politik oyunlarla yıkılan ülkelerimizi gemilerle, hatta gemilerde ve adalarda yeniden kurmamız. Tıpkı David Eddings'in dediği gibi: "Dünyasını kaybedenler yeni bir dünya kurmak zorundadır." Öyküler kronolojik olarak karışık sırayla ilerlese de birden fazla oyunda gözüken karakterler de var. Flik ve Viktor ikilisi mesela... Hayatım boyunca gördüğüm en müthiş oyun ikililerinden biri olduğunu söyleyebilirim bu karakterlerin.





NEDEN EFSANE OLDU?



108 FARKLI KARAKTER

Dönemin RYO'ları 6-7 farklı karakter içerince havalara girerken Suikoden II inanılmaz şekilde 108 farklı karakter sunuyordu. Bu yüzden oyunu oynayan hemen hemen herkesin ekipleri birbirinden farklıydı. Üstelik neredeyse hepsi de işe yarar karakterler ha, seçin seçebilirseniz.





TOPLU SALDIRILAR

Oyunun bir diğer sıra dışı özelliği Unite Attacks dediğimiz toplu saldırılar. Kimi zaman tahmin etmenizin imkânsız olduğu bazı açılardan ortak karakterler beraberce farklı saldırılar gerçekleştirebiliyor. Oyunda önemli yere sahip toplu saldırıları sizin keşfetmeniz gerekiyor tabii.

ORDU SAVAŞLARI

Oyunda kimi zaman büyük meydan muharebeleri patlak verir ve sizin de bu anlarda ekiplerinizi özenle ayarlayıp stratejik yeteneklerinizi konuşturmanız gerekir. Oyun bir anda ufak çaplı bir strateji oyununa dönüşünce siz de hayretler içinde takdir edersiniz.



ESKİ OYUNDAN KARAKTER AKTARABİLMEK

Suikoden II başlarken size eski oyundan kayıt dosyanız olup olmadığını sorar. Eğer 108'i tamamlamış bir kaydınız varsa bazı karakterleri ve ekipmanlarını bu oyuna taşır, birkaç da yan görev ekler. Denediğim için biliyorum, kesinlikle buna değiyor.

KALABALIK EKİP VE BAŞARILI SAVAŞ MODU

Dönemin J-RYO'ları genelde dört kişilik ekipler sunarken Suikoden II, altı kişilik bir ekip kurmanızı ister. Üstelik ekip üyelerinizi silahlarının mesafelerine göre dikkatle arka ve ön saflara dizmeniz gerekir. Ayrıca savaş sistemi sıra tabanlı olmasına rağmen oldukça hızlı ve akıcıdır, insanı sıkmaz.



KORKUNÇ SAYIDA MİNİ-OYUN

Usta şeflerle kapıştığınız yemek yarışması, balık tutma, dans etme, üç zarla oynanan Chinchirorin, dağ tırmanışı, kalenizi dekore etme, ordunuz için adam toplamaya derken Suikoden II'de o kadar çok mini-oyun var ki sadece bunları oynarken bile saatlerce takılabilirsiniz. Verdikleri ödüller de cabası...

Sayısız karakter, inanılmaz bir detay seviyesi ve vurucu bir öykü...





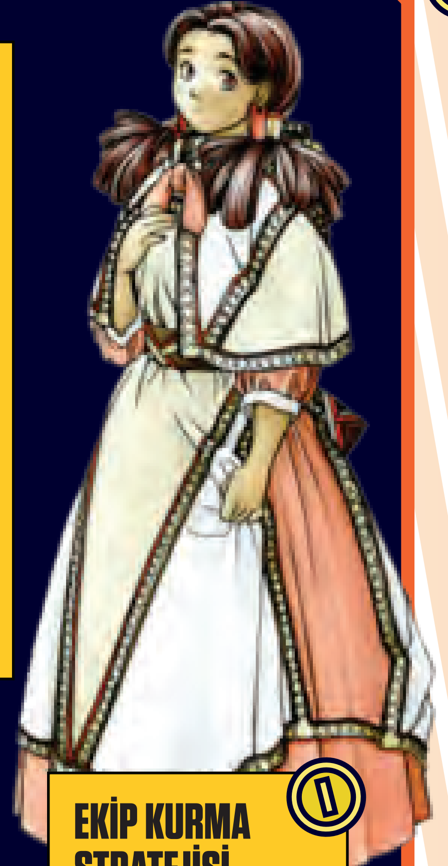
DÜELLOLAR

Kimi zaman da iş başa düşer ve önemli bir karakterle düelloya tutuşursunuz. Taş-kâğıt-makas temelli bu sistemde rakibinizin söylediklerine dikkat etmeli ve yapacağı hamleyi kestirmeye çalışmalısınız. Yoksa koca bir orduyu yenmişken tek bir düello ile Game Over görme talihsizliğine düşebilirsiniz.

KONUŞMA ÖZGÜRLÜĞÜ

Eski J-RYO'cular bilir, genelde konuşmalarda ne söyleyeceğinize siz karar veremezsiniz. Fakat Suikoden'de pek fazla şeyi değiştirmese de pek çok önemli konuşmada ne söyleyeceğinizi seçebilmek süperdir. Hele ki Jowy ile bir hücrede uzun uzun konuştuğumuz bir sahne var ki, aman aman...





EKİP KURMA STRATEJİSİ

Oyundaki karakterler silahlarının menzillerine göre kısa, orta ve uzun mesafe olmak üzere üçe ayrılıyor. Düşmanın her iki safına da saldırabilmek için ön ve arka sıranızda yere alacak karakterleri buna göre seçmeniz lazım. Tabii bu yüzden bazı favorileriniz dışarıda kalabilir. İyi stratejiler!



KALE KURMAK

Geldik oyunun en can alıcı noktasına. Suikoden kendi kalenizi kurmanıza izin veriyor. Siz de bu kale için köylüler, demirciler, askerler, satıcılar, vb. topluyor ve pek çok şeyi dekore edebiliyorsunuz. Oyun ilerledikçe o ıssız kalenin kalabalıklaşıp cıvıl cıvıl olduğu görmek o kadar harika bir his ki...

108 STARS OF DESTINY

Serinin en belirgin elementi olan 108 Stars of Destiny konsepti sadece 108 karakter sunmakla kalmaz, eğer bütün yıldızları çatınızın altında toplayabilirseniz oyunun sonunu da doğrudan değiştirir. Ama bir rehber olmadan başarabilmek açıkçası pek mümkün değil.



HARİKA ASYA VE CELTIC MÜZİKLERİ

Oyunun efsane bestekârı Migi Hagashino kelimenin tam anlamıyla döktürmüş. Asya ve Celtic müziği tonları taşıyan parçaların çoğu oldukça akılda kalıcı ki fazla sayıda parçaya sahip çok az oyun başarabilir bunu. Caz ve piyano aranjmanları içeren albümü de şiddetle tavsiye ederim.

RUNE SİSTEMİ

Oyunda büyü yapmak yerine karakterlerin ellerine ve alınlarına kazınan rünler kullanılıyor. Bazı karakterlerin kendisine özel sıra dışı rünleri varken diğerlerine istediğiniz rünleri verebilir, hatta farklı etkiler yaratması için silahlarına bile takabilirsiniz.

BURADA PARA GEÇMEZ DOSTUM... SADECE JETON GEÇER!

EMRE SÜMER

Bazı oyunlar vardır, sizin evinizdeki konsola ya da PC'ye gelmediği için üzülürsünüz. Ama bazı klasik oyunlar vardır ki bırakın "şu konsola çıktı, ötekine çıkmadı" muhabbetini, daha atari salonlarından bile dışarı adım atamamıştır gariplerim. Bahtı kara, kendisi ak oyunlardır bunlar. O yüzden her ne kadar PSN ya da toplama paketleri gibi sistemlerle sayıları gittikçe azalsa da, artık var olmayan atari salonlarının tozlu depolarına hapsolmuş, oradan dışarı çıkamamış oyunlarına el atalım dedik bu ay. Belki o salonların tozunu yutmuş dostlar hatırlar da hatır sorar dedik. Fena mı ettik?

ALIEN vs. PREDATOR

Capcom'un o yıllarda beat 'em up türüne taktığı aşikâr. Zaten elinde mis gibi Final Fight motoru da var hazır, modifiye et yolla, daha ne olsun? Gerçi hakkını vermek lazım, oyun harikaydı. Predator seçebilmekten ziyade Cyborg Arnold kullanabilmek muazzamdı. Arnold olup mekanik koluyla alien dövmenin zevkini liseliler bilmez tabii. Her ne kadar oyun bugün türün klasikleri arasında sayılsa da atari salonlarından dışarı çıkamadı. Bir ara Sega 32X'e çıkması planlanmıştı ama konsolun sesten hızlı çöküşü sonucu iptal edildi. Gerçi Capcom yakınlarda "hayranlardan HD yeniden yapım için yoğun talep var" dedi ama dur bakalım.



CADILLACS AND DINOSAURS



SUPER DODGE BALL



GOLDEN AXE



CADILLACS AND DINOSAURS

Tabii ki bu listenin olmazsa olmaz elemanı nam-ı diğer *Mustafa*'dır. Kendisini tanıtmaya gerek bile yok aslında. Capcom'un ilerlemeli oyunlarda öncü olduğu yıllarda pek bir sevilmiş, özellikle ülkemizde bağırlara basılmıştır **Moustapha** kardeşimiz. O yüzden burada incelenmesi gereken asıl soru, onlarca çöp oyun evlere konuk olmuşken bunun kaderi neden bir türlü gülmemiştir? Aslında cevabı da basit, bir çizgi roman uyarlamasıdır *Cadillacs and Dinosaurs*. Konsollara uyarlanması gerektiği zaman da tekrar lisans ve telif hakkı ödemesi gerecektir Capcom'un. Ne yapsak, kendi aramızda toplasak da versek mi şu parayı?



SUPER DODGE BALL

Kabul ediyorum, yedi yıllık OGZ yazarlığım boyunca pek bir kayırdım *Nekketsu / Kunio* serisini, sayfalarca yer ayırdım kendisine. Pişman da değilim. Aynı şekilde ülkemizde *Goal 3* adı altında fırtınalar estiren *Kunio*'nun atari salonlarındaki yakar top macerasıdır *Super Dodge Ball*. Seriden beklendiği şekilde mizahı, saçmalıkları, eğlencesi de zirvedir. Lakin hiçbir sisteme port edilmemesinin sebebi de ayrı üzücü: Efsaneyi yaratan **Technos**

Japan'ın kepenkleri indirmeden önce yaptığı son oyun çünkü *Super Doge Ball*. Uyarlayacak ömürleri bile olmamış adamcağızların...



GOLDEN AXE: REVENGE OF THE DEATH ADDER

Neredeyse bütün ilerlemeli oyunlar için geçerli bir genelleme var ki o da seri ilerledikçe kalitelerini bir o kadar kaybetmeleri. Lakin çok azı da bir noktada iyi geri dönüşler yapmayı başarabildi. İşte **Revenge of the Death Adder** da Golden Axe'in iade-i itibar parçası. Farklı yollar seçeneği eklenmiştir, büyü sistemi geliştirilmiştir, aksiyon tavandır... Fakat ne yazık ki bazı şeyler için de fazlasıyla geç kalınmıştı. Seri artık popülaritesini yitirdiği için pek az insan haberdar oldu kalitesinden. Evinde bekleyeni yoktur artık Golden Axe'in, o da bu yüzden ait olduğu yerde kalmayı tercih eder.



ARM WRESTLING

Atari salonlarında plastikten kollarla güreşe tutuştuğunuz pek çok bilek güreşi oyunu görmüşsünüzdür. Fakat bunun oynanışı öyle değildi işte. Benim pek sevdiğim *Punch-Out* serisinin yan oyunu gibiydi, oradan karakterler içeriyordu (hatta oradaki Mask X bizim milli gururumuz Bald Bull'dur) ve oynanış mekanikleri de benzerdi. Rakibin kaş göz hareketlerine göre hamle yapmak gerekiyordu falan. Güzel oyun olsa da evlere gelmedi. Nintendo'nun atari salonlarında artık pek gözü olmadığı için oraya yaptığı da son oyundu.

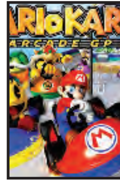


OSMAN

Orijinal Strider'da görev alan, fakat çeşitli nedenlerle Capcom'dan ayrılan yapımcıların geliştirdiği ve kendilerince "Strider'ın resmi olmayan devam oyunu" olarak adlandırdıkları yapımdır Osman. Evet, bildiğiniz Osman. Çünkü bol neon ışıklı cyberpunk bir Arap temasında geçiyor oyun. Konsepte inanmanız için görmeniz lazım yani, öyle bir dünya. Biz de Osman olarak tıpkı Strider Hiryu gibi ne var ne yok kesiyor, biçiyor, patlatıyor, Abdullah The Slaver'ı durdurmaya çalışıyoruz. Gelgelelim her ne kadar Osman'ı sevdiysek de evlerimizde misafir edecek kadar da sevmemişiz demek ki. Lakin benim kapım hâlâ açık kendisine *(abi sen yine de kapın açık uyuma bence, evini Osmanlar basmasın durduk yere -Ö)*.







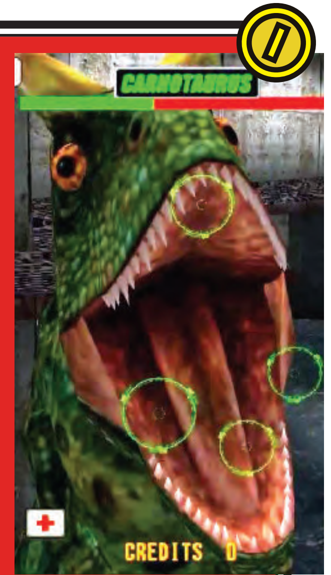
MARIO KART ARCADE GP

Çok oyunculu oyunların şahbazlarından olan serinin atari salonu kolu. Genelde beraber oynamak için yan yana iki-üç kabin olarak görürdüm zaten. Kart şeklindeki kabinin üzerindeki kamera, oyuncunun resmini çekiyordu ve resim üzerinde değişiklikler yapabiliyorduk. Ayrıca *Pac-Man* gibi crossover karakterler falan da içeriyordu. "Zaten konsollarda tonla oyunu var, bu da çıkmayıversin" diye düşünülerek uyarlanmamıştır diye tahmin ediyorum (hayal gücüne gel). Zira Gamecube sürümüne benzetirdim ben biraz.



HALF LIFE 2: SURVIVOR

Half Life 3'ü **Gabe Newell**'ın yediğinden habersiz oyuncular bir dönem bu oyunla idare etti; ha geldi, geliyor diye. Lakin adının "*Half Life 2*" olmasına bakmayın, gayet de ilk oyundaki olayları ele alıyordu. Hatta salondaki diğer oyuncularla beraber oynayıp, taşınabilir kartlara oyunu kaydederek, salona tekrar geldiğinizde öyküye kaldığınız yerden devam edebiliyordunuz falan. Gayet hoş bir çerezlikti yani. Tabii iki joystick - iki pedal isteyen kontrolleri yüzünden evlere gelemedi garibim. Gerçi çalıştığı sistem de bildiğin Windows XP gömülü sistem ama uğraşmak istememişler demek ki.



JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Eskiden atari salonlarındaki bazı oyunların en çekici yanları kabinleriydi şüphesiz. Savaş uçakları, Formula 1 arabaları, hatta **Jurassic Park** jeep'leri şeklindeki, çocukken aklımızı alan kabinlerden bahsediyorum. İnsanı hayli havaya sokarlardı doğrusu. Eğer siz de benim gibi şanslı bir çocukluk yaşamışsanız bu oyunu illa ki bir büyüğünüz ya da kardeşinizle birlikte jeep'in içine oturarak oynamış, nefes nefese dinozor vurmuşsunuzdur. Gerçekten de çok eğlenceli bir oyundu çünkü. Tabii koca jeep'i evin içine sokacak halimiz olmadığından o güzel yıllarda kaldı bu oyun da. Şanslı çocukluk dediysek de Richie Rich'iz demedik yani.



BUNLAR DA VAR!

- Vertexer
- Daytona USA 2: Battle on the Edge
- Star Wars Trilogy
- Rave Racer
- H2Overdrive
- Scud Race
- F1 Super Lap
- Rail Chase





SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



GEIST *[GC]*

Beyond: Two Souls'un ilk çıktığında "İnsanları ve nesneleri kontrol altına alıp yönetme" mekaniğine ne kadar güvendiğini ve böbürlendiğini hatırlarsınız. O zaman ben size bu oyundan 8 sene eski fakat aynı mekaniği çok çok daha iyi kullanan bir Gamecube oyunundan söz edeyim: Geist.

Geist'de bir deney kurbanı olarak ruhumuz bedenimizden ayrılıyor ve biz de çevredeki nesneleri kontrol ederek önce insanları korkutuyor, sonra da korkan insanların bedenlerinin kontrolünü ele geçirerek bu korkunç deneyi durdurmaya çalışıyoruz. Biraz bulmaca ağırlıklı olan bu kısım oyunun macera tarafını oluşturuyor. Çatışmalar ise FPS kısmını oluşturuyor ki oyunu Echo Night / Half-Life kırmasına benzetebilirim. Bu yaratıcı karma mekanik açıkçası bana oldukça sıra dışı geldi. Hele ki sadece ruh olarak bütün bir savunma sistemini çökerttiğimiz tura bayıldım diyebilirim.

Zamanında oldukça büyük umutlar beslenen ve heyecanla beklenen bir oyundu Geist. Fakat çıkınca fena tepkiler almasa da beklentilerin uzağında kaldı ve sessizce kayboldu gitti. Açıkçası sebebini de anlayabiliyorum, çünkü oyunun FPS kısmında ciddi sıkıntılar var. Nişan alma konusunda kontroller hiç hassas değil, yapay zekâ moron seviyede ve boss savaşları gerçekten berbat tasarlanmış. Gene de öykü ve sunum kısmı hariç milyon dolarlık Beyond Two Souls'dan hâlâ daha başarılı diyebilirim. Ne de olsa böylesine iddialı bir mekaniği o yıllarda başarabilmek her babayiğidin harcı değil. Bir bakmanızda mutlaka fayda var. **-Emre**



OYUN OYNAMAYAN OYUN DERGİLERİ

Game Informer tarafından "En Kötü Korku Oyunları" arasında gösteriliyor Geist. Yalnız şöyle bir durum var ki oyunun korku türü ya da korkutmakla alakası yok. Oyuna not vermeden önce yarım saatçik oynasalar anlamaları zor olmazdı (çok taktım bu aralar oyun medyasına).

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

F355 CHALLENGE *[PS2/DC/ARC]*

-Oyunun tasarım toplantısı, 1998-

YAPIMCI: Evet arkadaşlar, oyunumuz simülasyon olacağına göre önce fizik motorunu tartışalım isterseniz. Ferrarimiz 50km/s hızla giderken çim yola çıkarsa ne olur?
EKİP ÜYESİ 1: Spin atarız efendim.
Y: Duvara çarparsak?
EÜ2: Spin atarız efendim.
Y: Öyle diyorsun? Kabul edenler, etmeyenler? Kabul edilmiştir. Peki, önümüzdeki araca çarparsak?
EÜ3: Spin atarız efendim.
Y: Çok güzel. Kabul edenler, etmeyenler? Kabul edilmiştir. Ya bir araç bize çarparsa?
EÜ4: Spin atarız efendim. Öteki araç aynen yoluna devam eder.
Y: Harikasınız. Kabul edenler, etmeyenler? Kabul edilmiştir. Bu arada oyunun arcade versiyonunu boş yolda 2 tur atınca jeton yutacak şekilde ayarladık değil mi?
EÜ5: Ayarladık efendim. Süre içinde tamamlasınız bile geymovır oluyor.
Y: İyi iyi. Fizik motorunu hallettiğimize göre şimdi de müzikleri konuşalım. Geçen gün biraz dinledim de, hard rock, heavy metal falan gayet güzel olmuşlar. Size hiç yakıştıramadım doğrusu.
EÜ6: O zaman derhal resmi müzik albümünü iptal ediyoruz efendim. Böylece en azından oyun dışında kimse dinleyemez. Bu kadar beğeneceğinizi bilsek Ajdar'la anlaşırdık.
Y: Neyse buna da şükür. İyi çalıştık bugün ha şaka maka. Bir sigara var mı? **-Emre**









EYES ON ME [*FINAL FANTASY VIII*]

Squall! Rinoa! Hoş geldiniz! Biliyorum Squall, yapılacak çok fazla şey var ve biliyorum, Ellone sana benim hayatımdan bazı parçaları zaten göstermişti. Ama yine de biraz vaktini ayırmanı ve eski günlerimi bir de benim ağzımdan dinlemeni istiyorum. Neden mi? Nedenini daha sonra uzun uzun konuşacağız. Şimdilik sadece dinle lütfen.

Squall, Raine ismi senin için bir şey ifade ediyor mu? Hayır mı? Tahmin etmiştim. Ahh… Aslında seninle sabahlara kadar Raine'den konuşmak istiyorum ama şu an için, madem Rinoa da burada, başka bir kadından bahsetmek istiyorum. Daha eski zamanlardan.

Gençliğimde bir Galbadia askeriydim. Şiddetten hiç hoşlanmamışımdır ama malum… Hayat… Dostlarım Kiros ve Ward ile görevden göreve koştururken kendimi en mutlu hissettiğim zamanlar Deling şehrindeki otelde akşamları piyano çalan güzel bayanı dinlemekti. Adı Julia'ydı... Evet Rinoa, annenden bahsediyorum. Otelin loş ve geniş lobisinde tatlı tatlı piyanosunu çalan Julia'dan çok hoşlanıyordum. Hatta daha net bir tabir kullanayım, körkütük âşıktım. O çok sevdiği kırmızı elbisesi içindeki uzun, siyah saçlı varlık benim için dünyadaki en güzel şeydi. Ama gidip onunla konuşma cesaretini kendimde hiçbir zaman bulamadım. Gençliğimde güzel kızların yanında çok heyecanlanırdım. Hatta saçma ama, kızların yanında bacağıma kramp girer, topallardım. Saçma, değil mi? Gençlik işte… Şimdi öyle bir şey olmaz tabii... Yani olmaz kesin bence...

Neyse, neyse. Julia diyordum. Bir gece, Kiros ve Ward'ın da iteklemesiyle Julia'nın yanına konuşmaya gittim. Başaramadım yine, bacağımdaki krampla usul usul koltuğuma geri kaçtım. Ama o gece gelip benimle konuşan o oldu. Onu masanın başında bana bakarken görünce elim ayağıma dolandı tabii. Benimle konuşmak istediğini söyleyip, gelip yanıma oturdu ama etraftaki herkes gözlerini dikmiş bize bakarken iki lafı üst üste koyamadık. Bu yüzden rahatça konuşabilmemiz için beni odasına davet etti. Kalbim ağzımdan çıkacaktı! Neyse, o odasına çıktı, birkaç dakika sonra da ben gittim. Odada ilk başta ne diyeceğimi bilemedim. O kadar heyecanlıydım ki bir oraya bir buraya oturuyorum. Çok rezil görünmüş olmalıyım, bana güldüğünü hatırlıyorum. Sonra biraz da şarabın etkisiyle dilim çözüldü ve anlattıkça anlatmaya başladım. Heyecanım dilime vurmuştu ve susmak bilmiyordum. Kiros ve Ward'la yaşadıklarımızdan, gazeteci olup dünyayı dolaşma hayalimden, daha nelerden nelerden bahsettim kim bilir. Anlattıklarımın çok azını hatırlıyorum. Zaten en sonunda da sızdım kaldım.

Neyse ki ayılmam uzun sürmedi. Hep kendimden bahsettiğimi, bu sefer de onun hayallerinin neler olduğunu öğrenmek istediğimi söyledim. Meğer onun da canını sıkan tam olarak buymuş: hayalleri. Yalnızca piyano çalmak onu mutlu etmiyor, her şeyden çok şarkı söylemek istiyormuş. Ama söz yazacak ilhamı da hiçbir yerde bulamıyormuş. Ta ki… Şey… Benimle karşılaşana kadar. Bunu söylemek yüzümü kızartıyor ama bana benim gözlerimde daha önce görmediği şeyler gördüğünü, bu gözlerin ona ilk şarkısını yazmak için ilham verdiğini söyledi. Daha önce hiç o kadar mutlu olmamıştım. Rüyada gibiydim. Uzaktan hayranı olduğum Julia gelip benimle konuşmuştu, odasına davet etmişti, hayallerini paylaşmıştı, bunlar yetmezmiş gibi ilk şarkısını yazmak için ilhamını benden aldığını söylemişti. İnan şu an bile tüylerim diken diken oluyor.

O gece aniden bir göreve çağırıldık ve Julia'yı orada bırakarak gitmek zorunda kaldım. Ayrılırken tekrar görüşeceğimize söz vermiştim ama olmadı. Bu onu son görüşümdü. Umarım cennette rahatı yerindedir… O görevde ağır yaralandım ve uzunca bir süre uzak bir köyde hem yaralarımı sardım, hem de Raine ve Ellone ile tanışarak kendime yeni bir hayat kurdum. Julia da sonradan duyduğuma göre "Eyes On Me" şarkısıyla ilk çıkışını yapmış ve saygın bir sanatçı hâline gelmiş. Bayağı bir süre "kayıp aşkının" dönmesini beklemiş ama en sonunda General Caraway'in evlenme teklifini kabul etmiş. Dünya güzeli de bir kızları olmuş. Değerini bil Squall. Heheh. Tamam kaşlarını çatma hemen. Yalnız bence yakışıyorsunuz birbirinize. Heheh. Tamam... Sustum... Tamam... **-Ömer**

Oyungezer
SAYI: 100 - 2016/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr

Editörler
Enis Kirazoğlu, enis@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Enes K., enes@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Erim Bilgin, erim@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onur@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Furkan Kirazoğlu

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Emre Aktuna, emre@oyungezer.com.tr
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 3 Şubat 2016
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


BUILDING A BRIGHTER
FUTURE TOGETHER